Xadrez Vitorioso

Táticas

Yasser Seirawan
Jeremy Silman

Táticas
e combinações
reunidas
e explicadas
por um
Grande Mestre
Internacional
de Xadrez

Xadrez Vitorioso

Sobre os autores

Yasser Seirawan

Nascido em Damasco, na Síria, Yasser mudou-se com a família para Seattle, aos 7 anos de idade. Sua carreira no xadrez teve início após o famoso encontro entre Fischer e Spassky, em 1972, quando Yasser ainda era um garoto de 12 anos. Foi o primeiro candidato oficial dos EUA ao título mundial, após a aposentadoria de Bobby Fischer, em 1975. Qualificou-se para o Campeonato Mundial em 1981, 1985, 1987, 1997, 1999 e 2000, chegando ao torneio de candidatos do Campeonato Mundial por duas vezes. Ao longo de sua carreira, "Yaz" ganhou numerosos títulos e vitórias em torneios, inclusive no Campeonato Mundial de Juniores, em 1979, tendo conquistado o título de Grande Mestre Internacional aos 19 anos de idade (naquela época, foi o quarto mais jovem jogador a ganhar esse título). Venceu quatro campeonatos dos EUA e participou de dez equipes olímpicas desse país. Derrotou ex-campeões mundiais, tais como Garry Kasparov, Anatoly Karpov, Bons Spassky, Vassily Smyslov e Mikhail Tal em jogos de torneios. Foi o unico estadunidense a competir na prestigiada Copa Mundial da Associação de Grandes Mestres. Escreveu 13 livros sobre xadrez, seis dos quais integram a premiada série Xadrez para Todos. Ganhou numerosos prêmios como autor e jornalista. Em 2001, a Federação de Xadrez dos Estados Unidos concedeu-lhe o prêmio de Grande Mestre do Ano. Em 2002, foi agraciado com o título de Jornalista de Xadrez do ano pelo Fred Cramer Chess Journalist of America Ward. Em 2000, Yasser e sua esposa, Yvette, fundaram a America's Foundation For Chess.

Jeremy Silman

O Mestre Internacional Jeremy Silman empatou na disputa pelo primeiro lugar no torneio National Open, em 1990, e também no US Open, em 1982. Ex-campeão do Noroeste do Pacífico e do Estado de Washington, Silman escreveu bastante sobre xadrez. É autor de 20 livros, e seus artigos são publicados em revistas de todo o mundo. Além disso, produziu um vídeo e um programa de computador. Atualmente, mora em Beverly Hills, na Califórnia (EUA).

Xadrez Vitorioso
Táticas

Yasser Seirawan
Jeremy Silman

Tradução:
Denise Regina Sales

Consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição:
Ronald Otto Hilibrecht
Vice-presidente da Federação Gaúcha de Xadrez

Reimpressão 2008

Obra originalmente publicada sob o título

Winning Chess Tactics, Revised Edition

ISBN 1-85744-333-0

Capa
Mário Rõhnelt

Preparação do original
Dieimi Lopes Deitos

Leitura final
Juçá Neves da Silva

Supervisão editorial
Cláudia Bittencourt

Projeto e editoração
Armazém Digital Editora Ao Eletrônica - Roberto Vieira

S461x Seirawan, Yasser
Xadrez vitorioso táticas / Yasser Seirawan, Jeremy
Silman ; tradução Denise Regina Saies. - Porto Alegre:
Artmed, 2006.
218 p. ; 25cm.

ISBN 978-85-363-0664-3

1. Jogos - Xadrez. I.Silman, Jeremy. II.Título.

CDU 794.1

Catalogação na publicação: Júlia Angst Coelho - CRB 10/1712

SÃO PAULO
Av. Angélica, 1091 - l-Iigienópolis
01227-100 São Paulo SP
Fone (11) 3665-1100 Fax (11) 3667-1333

SAC 0800 703-3444

IMPRESSO NO BRASIL
PRINTED IN BRAZIL

Apresentação á edição brasileira

O estudo da tática é fundamental no xadrez. O domínio das combinações permite ao jogador realizar ataques ao rei; visualizar seqüências de lances em que há ganho de material e prevenir problemas em sua própria posição.

A forma correta de estudar tática é pelo conhecimento dos temas e sua pratica através de exercícios.

Yasser Seirawan esteve, na década de 1980, entre os melhores jogadores do mundo, tendo derrotado, entre outros, aos lendários Karpov e Kasparov. Ele defendeu inúmeras vezes a equipe olímpica norte-americana, disputou campeonatos mundiais e ganhou vários torneios.

Eu o enfrentei pela primeira vez na Olimpíada de Tessalônica, Grécia, no ano de 1988. Mais tarde voltei a enfrentá-lo em Buenos Aires, em 1993, e nesse ano iniciamos nossa amizade.

A partir dos anos de 1990, começou a dedicar-se à organização do xadrez, ao ensino e à elaboração de material didático. Por vários anos, dirigiu a bem-sucedida revista *Inside Chess*. O passo seguinte foi a edição de alguns livros como este que o leitor tem em mãos.

Seu estilo como escritor e professor de xadrez é baseado na simplicidade. Ele procura destacar o mais importante e trabalhar exaustivamente para explorar todos os seus aspectos. Começa do mais simples e vai aprofundando, atingindo, dessa forma, desde os jogadores iniciantes até os mais avançados.

Este livro sobre tática segue esse estilo e abrange todos os principais temas táticos, divididos em 13 capítulos. Há mais sete capítulos que mostram as melhores combinações feitas por grandes jogadores como Alekhine e Kasparov.

A terceira e última parte do livro, dividida em cinco capítulos, traz uma série de exercícios explorando os temas estudados e combinações que ocorreram na prática.

Espero que o leitor desfrute do livro e, ao final da leitura, perceba sua importância, através da evolução do próprio jogo. Certamente aquele que ler esta obra com atenção e passar pela bateria de exercícios proposta sentirá uma grande melhora em seu jogo.

Gilberto Milos
Grande Mestre Internacional de Xadrez

Em memória de Mikhail Tal

Sumário

Introdução 11

PARTE 1
Táticas e combinações 13

1. Definições 15
2. O ataque duplo 19
3. A cravada 39
4. O espeto 47
5. O Rei: táticas e combinações 51
6. A deflexão 69
7. A bateria numa diagonal ou coluna aberta 75
8. O poder dos peões 85
9. A isca 93
10. O sacrifício de desobstrução 97
11. Raios X e moinhos de vento 103
12. Zwischenzug 109
13. Outros tipos de empates 111

PARTE 2
Os grandes táticos e as suas partidas 123

14. Adolf Anderssen (1818-1879) 125
15. Paul Morphy (1837-1884) 133
16. Rudolf Spielmann (1883-1942) 139
17. Frank Marshall (1877-1944) 145
18. Alexander Alekhine (1892-1946) 151
19. Mikhail Tal (1936-1992) 159
20. Garry Kasparov (1963-) 167

PARTE 3
Mais testes e soluções 175

21. Táticas básicas 177
22. Combinações avançadas 179
23. Combinações profissionais 181
24. Soluções dos testes da Parte 1 183
25. Soluções dos testes da Parte 3 195

Glossário 203
Índice 213

Introdução

No meu primeiro livro, *Play Winning Chess,* discuti a história do xadrez e introduzi as regras e estratégias básicas do jogo. Ensinar xadrez a iniciantes é um exercício de criatividade, e o professor pode realizar essa tarefa de inúmeras maneiras. Alguns costumam explicar as regras e como as peças se movem e, depois, usam grandes partidas de xadrez - especialmente as suas próprias - como exemplo; outros enfatizam o aprendizado de certas aberturas ou xeques-mates. Embora todo tipo de método possa levar, no final, à compreensão dos ensinamentos básicos, alguns deles geram resultados mais rápido.

Em *Play Winning Chess*, escolhi o caminho mais curto. Reduzi o jogo de xadrez a seus quatro elementos - força, tempo, espaço e estrutura de peões - e mostrei como eles podem ser combinados para produzir uma série de princípios de jogo - princípios que concluí a partir do estudo de milhares de partidas de mestres. A compreensão dos quatro elementos ajuda o iniciante a entender os lances dos mestres e o inspira a elaborar planos de ação em suas próprias partidas.

Depois de dominar os ensinamentos básicos, é hora de passar ao próximo nível e explorar o mundo da tática. Só então será possível apreciar inteiramente as belas combinações que podem ser criadas quando se tem mestria tática. Enquanto o ensino do primeiro nível do xadrez exige criatividade, o ensino da tática envolve a transmissão de conhecimentos clássicos. O professor pode agrupar esses conhecimentos e redistribuí-los de vários modos, mas a sua base é sempre a mesma.

Xadrez vitorioso: *táticas* vai ensinar-lhe apenas o que o mundo do xadrez já está cansado de saber sobre táticas e combinações. No entanto, notei que não é nada fácil encontrar ensinamentos sobre esses conceitos. Poucos livros dedicados a combinações de jogo explicam táticas e combinações de modo instrutivo. As raras exceções visam aos jogadores avançados e, por isso, fazem do estudo desse assunto algo difícil para quem tem pouca experiência.

Neste livro divido as táticas por temas e os explico e ilustro exaustivamente. Cada capítulo é iniciado com uma discussão das formas básicas do tema, seguida de exemplos de complexidade crescente. Essa técnica de ensino permite o fácil aprendizado nos níveis iniciais e também garante a continuidade desse aprendizado até a classe dos mestres.

Meu objetivo é instruir tanto o iniciante quanto o jogador que participa de torneios!

Ensinar um grupo tão amplo de jogadores acarreta alguns problemas; por exemplo, eu não paro para explicar cada termo do xadrez que uso e, por isso, os iniciantes terão um pouco mais de dificuldade neste do que no meu outro livro. Pressuponho que o leitor já conheça os fundamentos do xadrez, em particular os seguintes itens:

- Como as peças se movem
- As regras do jogo
- Como ler e escrever as notações algébricas do xadrez
- Como calcular a força (o valor das peças)
- A terminologia básica do xadrez
- Os quatro elementos do xadrez e seus princípios associados

Para os jogadores de nível básico, que podem tropeçar em alguns termos apresentados neste livro, forneço um glossário. Aconselho o leitor a não deixar passar nenhum termo desconhecido. Procure todos eles no glossário; dedique algum tempo a sua compreensão; e assim será possível lê-lo com facilidade.

Uma palavra sobre um tipo diferente de terminologia: as coisas não mudaram muito no mundo do xadrez desde que escrevi meu primeiro livro. Há jogadores de xadrez de todas as cores, formas e tamanhos, mas a esmagadora maioria ainda é composta de homens. Neste livro, continuarei a usar o pronome “ele” para me referir ao enxadrista. Espero que essa situação mude algum dia.

Recomendo o estudo detalhado do material apresentado a todos os aspirantes a enxadrista. Afinal, embora seja encantador admirar as combinações artísticas que os grandes jogadores nos deixaram, maior satisfação nos traz criar as nossas próprias. E espero que este livro sirva de instrumento para o alcance dessa satisfação.

Ao estudar táticas e combinações pode ser que você passe várias horas sozinho, debruçado sobre o tabuleiro. Mas, assim que estiver preparado, eu o aconselho a testar suas habilidades em partidas contra outros entusiastas do xadrez. Ainda que não seja garantia de vitória, ler este livro é o primeiro passo rumo ao título de campeão.

A prática do xadrez é notavelmente bem-organizada. Na verdade pouquíssimos esportes dispõem de uma rede internacional de jogadores tão ampla. Clubes municipais e estaduais e federações organizam campeonatos nacionais, estaduais e entre clubes. O sistema de contagem, que marca um ponto para cada vitória, meio ponto para empates e zero para derrotas, possibilita a ascensão gradual dos competidores, até adquirirem o título de Mestre, Mestre Internacional e Grande Mestre. As 170 federações nacionais, entre elas a Federação de Xadrez dos EUA, formam a *Fédération Internationale des Échecs* (FIDE), responsável pela organização dos Campeonatos Mundiais, com prêmios de milhões de dólares!

Então, filie-se ao clube mais próximo, participe dos torneios e abra caminho para a conquista de um campeonato.

Feliz jornada!

Yasser Seirawan

PARTE 1
Táticas e combinações

Esta é a parte central do livro. Primeiro defino táticas e combinações, depois as divido em temas e explico de forma breve cada um deles antes de passar aos exemplos que ilustram o "como" e o "por quê". A maioria desses exemplos é bastante básica, mas ocasionalmente lanço algo mais difícil para mostrar como a tática mais simples pode ser combinada com outra, e mais outra, para produzir algo que desafia a mente.

Se algum exemplo não estiver claro, repasse-o várias vezes. Se não for bem sucedido, repasse a seção várias vezes, até sangrar os dedos de tanto virar as páginas, irritar os olhos de tanto fitar os contornos do tabuleiro de xadrez e desejar nunca ter começado a estudar esse jogo! (Bem... talvez seja melhor eu abandonar o negócio do xadrez e ingressar em uma nova carreira, como sargento instrutor!)

1

Definições

Eu sei, definições são chatas. Sem dúvida seria mais excitante pular esta parte e mergulhar logo no prazer de algumas partidas. Mas não se apresse, chegaremos lá; veremos partidas encantadoras logo, logo. Porém, antes de começar nossa viagem pelo mundo das táticas e combinações, precisamos defini-las. Por alguma estranha razão, esses termos costumam causar confusão. O que são exatamente táticas e combinações? Surpreendentemente, definir bem esses dois termos tão usados no xadrez é mais difícil do que poderíamos supor.

AS TÁTICAS

O xadrez é um jogo de estratégia, em que duas pessoas aplicam toda a sua inteligência na tarefa de mobilizar suas peças e elaborar planos com base em elementos como a força (o valor numérico das várias peças), o tempo (a eficiência com que as peças são desenvolvidas), o espaço (o território controlado por cada jogador) e a estrutura de peões. Os bons jogadores gostam de escolher uma estratégia e segui-la até sua conclusão lógica. No entanto, infelizmente costumam encontrar pelo caminho o obstáculo de um fator estranho e fortuito, conhecido como tática.

A tática pode tanto defender a estratégia do jogador quanto destruir a do adversário. Ela é capaz de esvaziar planos estratégicos gerais porque tem o poder de mudar completamente o rumo da partida. Assim, chegamos à seguinte definição:

Táticas são manobras que aproveitam oportunidades imediatas.

Suponhamos, por exemplo, que você recebeu um convite do vizinho para jantar e depois jogar uma partida de xadrez. A refeição estava deliciosa, e a partida foi regada a inebriantes quantidades de vinho do Porto. E agora o vizinho vai enfrentar a sua guilhotina. Você não quer perder de jeito nenhum. Sua estratégia consiste em controlar o centro e preparar um implacável ataque na ala do Rei.

Quem pode contestar o fundamento de uma orientação dessas? Entretanto, no meio do caminho seu oponente arquiteta um garfo de Cavalo, que captura uma de suas Torres. Você sofre um golpe, e seu jogo desmorona. Uma brilhante estratégia arrasada por um simples garfo de Cavalo. Onde foi que você errou? Você foi uma vítima da tática. Certamente tem muito o que aprender.

No entanto, você pode usar a tática a seu favor; ela pode servir como um sistema de alarme antecipado, evitando que o adversário se intrometa em seus planos, com truques bem arquitetados. A medida que se aprofundar nas lições deste livro, vai perceber que a tática é o cão de guarda da estratégia. Dominando as possibilidades táticas, será capaz de se defender contra as incursões táticas do adversário e de forçá-lo a seguir o caminho estratégico que você escolheu.

AS COMBINAÇÕES

Na literatura clássica do xadrez, são muitas e extremas as desavenças sobre o verdadeiro significado do termo combinação. É muito provável que o campeão do mundo Emmanuel Lasker (que teve um reinado de 27 anos - um dos mais longos da história) soubesse bem o que é uma combinação! Vejamos a sua opinião sobre esse tema:

Nas raras situações em que o jogador pode detectar uma variação, ou conjunto de variações, que leva a uma situação desejável pela força, a totalidade dessas variações e suas conexões lógicas, sua estrutura, são chamadas de combinação.

A definição de Lasker, no entanto, tem muitos problemas. Em primeiro lugar, seu estilo é muito denso e não possibilita uma fácil compreensão do termo; em segundo lugar, considera que as combinações são ocorrências raras, o que nem sempre é verdade. Na maioria das partidas de mestres encontramos algum tipo de combinação; isso acontece também, algumas vezes, nos lances realmente concretizados e, com freqüência, nas variações existentes por trás desses lances. Em terceiro lugar, Lasker não menciona que todas as combinações incluem um sacrifício; em quarto lugar, e talvez o mais importante, ele afirma que as combinações levam necessariamente a "uma situação desejável pela força", deixando de fora qualquer chance de que uma combinação possa falhar e levar à derrota na partida.

O que dizer de uma situação em que o jogador tem clara vantagem, tenta urna bela combinação e, depois de uma defesa perfeita do adversário, nota que a suposta vantagem foi reduzida a uma condição de perfeita igualdade? Será que uma combinação débil deixa de ser uma combinação só porque apresenta falhas? E claro que não.

Essa tendência de ignorar a chance de combinações incorretas também põe abaixo uma definição, que de outro modo teria sido excelente, formulada pelo campeão mundial Mikhail Botvinnik:

A combinação é uma manobra (ou manobras) forçada, combinada com um sacrifício, em resultado da qual o lado ativo ganha uma vantagem objetiva.

Observe o uso que Botvinnik faz da palavra sacrifício. Ele diz que o casamento de séries forçadas de lances com um sacrifício resulta na combinação. Essa definição é de fácil leitura e compreensão, mas não alcança o nível desejável por causa das palavras finais: "ganha uma vantagem objetiva”.

Com base nas tentativas desses dois grandes homens, ofereço essa definição simples:

A combinação é um sacrifício, acompanhado de uma seqüência forçada de lances, que explora peculiaridades específicas da posição, na esperança de atingir certo objetivo.

Afinal conseguimos definir o monstro. Mas será que, depois dessa definição, fica mais fácil reconhecer uma combinação? Nem um pouco. Para desenvolver a habilidade de identificar combinações é preciso dividi-las em tipos de mais fácil familiarização. Discutirei cada um desses tipos em detalhes nos próximos capítulos.

COMO RECONHECER TÁTICAS E COMBINAÇÕES

Dois autores, o Grande Mestre Yuri Averbakh e o Mestre Internacional Jeremy Silman, têm escrito bastante sobre táticas e combinações. Dois livros em particular, *Tactics for the Advanced Player*, de Averbakh (Sportverlag Berlin, 1986), e *How to Reassess Your Chess*, de Silman (Davenport: Thinkers Press, 1986), sugerem atalhos úteis que tornam mais fácil o reconhecimento de situações em que possam haver táticas e combinações. Vejamos algumas das teorias desses dois autores.

As regras de reconhecimento propostas por Averbakh

Averbakh acredita que quase todas as combinações se baseiam, de algum modo, num ataque duplo:

Se considerarmos o termo "ataque duplo" num sentido mais amplo do que aquele utilizado até hoje pelos teóricos, ou seja, não simplesmente como um ataque bidentado, mas como uma combinação de ataques e ameaças, notaremos que o ataque duplo, de uma forma ou de outra, é a base da maioria das operações táticas.

A princípio relutei em concordar com uma visão tão simplificada, mas quanto mais refletia, mais essa teoria de Averbakh parecia-me sensata. O ataque duplo é muito importante, e eu recomendo que o leitor estude com cuidado os exemplos apresentados no Capítulo 2. Depois de dominar o material apresentado nesse capítulo, você vai notar que as combinações mostradas nos seguintes também envolvem ataques duplos, o que parece confirmar a teoria de Averbakh.

As regras de reconhecimento propostas por Silman

Silman insiste em que não podem haver combinações sem um ou mais dos seguintes itens:

- Um Rei fraco (ou aberto). Quando o Rei tem uma cobertura de peões frágil, não conta com defensores ou se encontra enfraquecido por algum outro motivo, provavelmente alguma combinação será possível.
- Um Rei afogado. Quando o Rei fica sem lances legais, a tática que produz o xeque também resulta em xeque-mate.
- Peças (não peões) sem defesa. Qualquer peça sem proteção fica vulnerável à destruição por um ataque duplo ou garfo.
- Peças mal protegidas. Parece que a peça está em segurança, mas um ataque duplo repentino pode colocá-la em perigo, acrescentando outro atacante.

Se houver uma ou mais dessas situações no tabuleiro, Silman afirma que o jogador deve procurar uma combinação. Ao contrário, se nenhum desses fatores estiver presente, dificilmente haverá materialização de uma combinação.

Chegamos ao fim das definições. Não foi tão ruim assim, não é? Agora é preciso praticar a habilidade de localizar combinações. Como fazer isso? Aprenda as táticas apresentadas neste livro, compreenda bem o tópico do ataque duplo e pratique as regras do reconhecimento propostas por Silman. Assim você será um adversário muito perigoso.

2

O ataque duplo

O ataque duplo, como o próprio nome indica, é um ataque a duas peças ou peões de uma só vez. Jogadores iniciantes aprendem logo que um ataque simples a uma única peça ou peão inimigo pode ser rechaçado facilmente de várias formas. A melhor alternativa é o ataque simultâneo a duas peças ou peões, situação em que apenas um pode ser defendido pelo adversário. Esse tipo de ataque é a base de grande parte do jogo tático no xadrez.

Embora alguns especialistas afirmem que o ataque duplo tem de envolver duas peças diferentes, eu considero como ataque duplo também o garfo (atacar duas peças ou peões com apenas uma peça ou peão). Neste capítulo, veremos três tipos de ataque duplo:

- Ataques descobertos
- Garfos
- Ataques feitos por um peão

O ataque duplo é uma tática, não se habilita à denominação de combinação por duas razões: em primeiro lugar, pode ser composto de um lance em oposição a uma série de lances; em segundo lugar, não envolve necessariamente um sacrifício. Muitos outros tópicos táticos que envolvem ataques duplos serão estudados nos capítulos seguintes. Neste, trataremos do ataque duplo em suas formas mais puras.

ATAQUES DESCOBERTOS

Em essência, o ataque descoberto é uma emboscada. Eis uma definição geral:

> *Uma Dama, Torre ou Bispo ficam de tocaia com o objetivo de atacar quando uma outra peça ou peão do seu próprio exército sair do seu caminho.*

Vejamos alguns exemplos.

O Diagrama 1 mostra um exemplo simples, porém claro, de ataque descoberto. Se as brancas moverem o Bispo, será criado um ataque descoberto da Torre-e1 à Dama preta. No entanto, lances como 1.Bd3 ou 1.Bf3 não são adequados, pois as pretas podem afastar a Dama para d6 ou f6, onde ela estará em segurança. E aí que entra o ataque duplo. Jogando **1.Ba6!**, as brancas criam um ataque descoberto à Dama preta e também atacam sua Torre em c8, ameaçando duas peças com um único lance.

Depois de compreender o princípio nesse exemplo, será instrutivo mudar um pouco a posição para ver como isso afeta o resultado. No Diagrama 1, como a mudança do peão-b6 das pretas para b7 afetaria a situação? E se a Torre preta estivesse em a8 e não em c8?

No Diagrama 2, as pretas têm dois Cavalos (6 pontos) vs. uma Torre e um peão (6 pontos) e parecem estar em boa situação. Infelizmente os dois Cavalos não têm defesa. (Lembre-se das regras de reconhecimento propostas por Silman e apresentadas no Capítulo 1.) As brancas criam um ataque descoberto com **1.Re3!** De repente o Cavalo-d8 das pretas é atacado pela Torre branca e o Cavalo-f3 é ameaçado pelo Rei branco. As pretas, com pesar, são forçadas a abrir mão de um Cavalo.

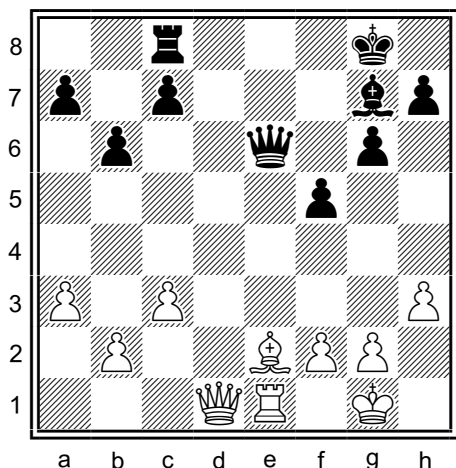



Diagrama 1. Jogam as brancas

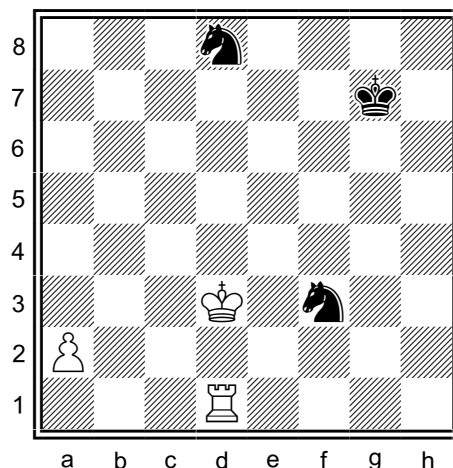



Diagrama 2. Jogam as brancas

No Diagrama 3, assim como no 1, as brancas têm a chance de iniciar um ataque descoberto à Dama preta, tirando o Bispo do caminho da Torre.

Lances tranqüilos, tais como l.Be3 ou 1.Bc3, não tiram proveito da situação (não incluem um ataque duplo!), pois as pretas moveriam com calma sua Dama para um local seguro com 1...De8 ou l...Df8. No entanto, ao jogar o surpreendente **1.Bg5!** (1.Bb4! alcança o mesmo efeito), as brancas podem atacar tanto a Dama quanto o Bispo-e7. Normalmente esse tipo de lance é impossível, porque o Bispo fica pendurado tanto pelo peão-h6 quanto pelo Bispo-e7; mas nesse caso o ataque descoberto da Torre à Dama preta transforma o Bispo num lanche menos apetitoso. Depois de **1.Bg5!**, as pretas têm de fazer uma escolha difícil. Podem mover a Dama para um lugar seguro, com l...De8, mas o ponto central de **1.Bg5** seria óbvio: as brancas atacariam o Bispo-e7 tanto com a Dama quanto com o Bispo, enquanto as pretas defenderiam seu Bispo apenas uma vez com a Dama.

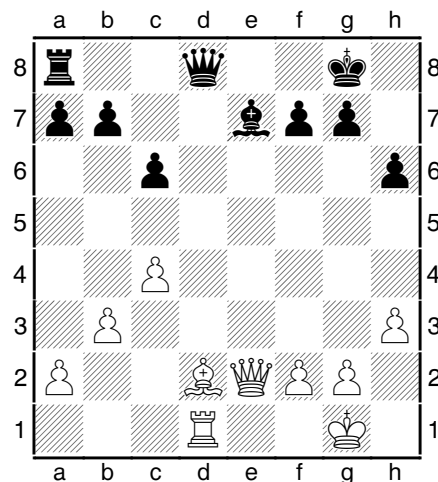
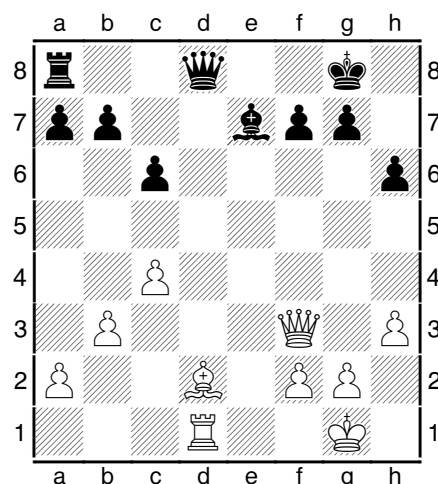



Diagrama 3. Jogam as brancas

Em seguida, com o simples 2.Bxe7, as brancas pegariam uma peça grátis (um ganho de 3 pontos). Embora a maioria dos jogadores deteste se desfazer de suas Damas, um lance muito melhor para as pretas é **o 1...Bxg5! 2.Txd8+ Txd8.** É verdade que as pretas perdem a Dama (9 pontos), mas em compensação ganham uma Torre e um Bispo (num total de 8 pontos), ficam atrás apenas 1 ponto e ainda podem endurecer luta.

Nessa posição há outra possibilidade. (Lembre-se sempre das palavras do grande Emanuel Lasker: "Depois de ver um bom lance, procure outro melhor". Um conselho acertado, pois jogadores inexperientes têm a tendência de jogar logo o primeiro lance que parece bom.) Em lugar do forte 1.Bg5!, as brancas podem considerar também o 1.Bxh6!. Esse lance ganha um peão (1 ponto), pois o Bispo está invulnerável por causa do ataque descoberto à Dama preta. Essa alternativa é um exemplo de um ataque descoberto puro, e esse não é um ataque duplo, porque somente uma peça preta (a Dama) está ameaçada.

A posição no Diagrama 4 é idêntica à do Diagrama 3, com duas exceções: a Dama das brancas está em f3 e não em e2, e a Torre das pretas está em b8 e não em a8. Será que 1.Bg5 ou 1.Bb4 ainda são bons lances? Não. Agora as pretas se

Digrama 4. Jogam as brancas

encontram em condições de evitar danos jogando 1...Df8, pois 2.Bxe7 Dxe7 leva somente a uma troca igual de peças. A grande diferença entre esse diagrama e o anterior é resultado da posição da Dama branca em e2. Previamente ela se juntou ao ataque contra o Bispo-e7. Uma vez que 1.Bg5 agora não produz nenhuma vantagem, as brancas ficarão em melhor situação se jogarem 1.Bxh6, que ganha um peão, ou o mais forte 1.Bf4!, que cria um ataque descoberto à Dama e um ataque adicional à Torre preta em b8. Depois de **1.Bf4! Df8 2.Bxb8 Dxb8**, as brancas conseguem ganhar a qualidade - uma Torre por um Bispo ou Cavalo - e ficam com uma vantagem de 2 pontos.

Xeques descobertos

O tipo mais eficaz de ataque descoberto envolve o xeque ao Rei inimigo. Esse tipo de ataque descoberto é ainda mais forte quando inclui um ataque duplo. Por causa do xeque, o adversário fica sem condições de evitar que a outra peça ou peão atacante devore sua vítima. Vejamos alguns exemplos de xeques descobertos.

Se não fizermos nada além de contar os pontos, a posição das pretas no Diagrama 5 vai parecer muito boa. A Dama (9 pontos) é uma arma muito mais poderosa do que o Bispo branco em a1 (3 pontos); entretanto, em vez de contar os pontos, observe com cuidado a posição. Quando as brancas atacam a Dama preta com **1.Ce4+**, as pretas não podem mover a Dama para uma casa segura porque o lance das brancas também desencadeia um ataque descoberto do Bispo branco contra o Rei preto. Esse ataque é a ruína das pretas. Elas têm de sair do xeque com **1...Rg8**, depois que as brancas comem a Dama preta calmamente, jogando **2.Cxd2**. As brancas agora têm uma peça extra e uma poderosa vantagem de 3 pontos.

O Diagrama 6 mostra outro exemplo de ataque com um xeque descoberto esmagador As brancas jogam o camicase 1.**Bh7+!**, que põe o Rei preto em xeque e descobre a Torre, que agora ameaça a Dama preta. As pretas adorariam pegar a Torre branca desprotegida, com 1...Dxd1+, mas as regras não permitem que elas deixem o Rei em xeque. As pobrezinhas então são obrigadas a jogar **1...Rxh7**,

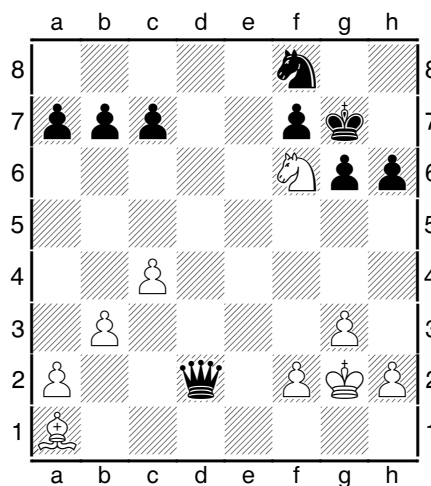



Diagrama 5. Jogam as brancas

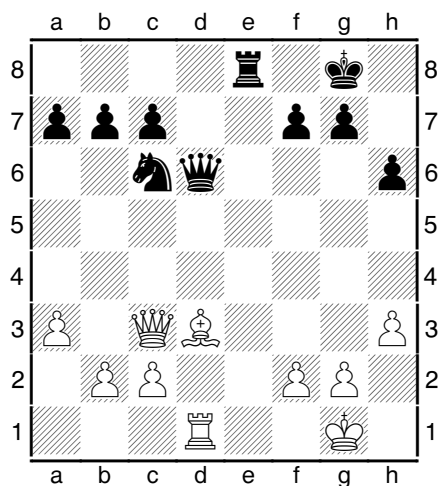



Diagrama 6. Jogam as brancas

depois do qual **2.Txd6** toma a Dama preta e deixa as brancas com uma vantagem material.

Nesta altura da lição, você já deve ter percebido que não é uma boa idéia deixar a sua Dama em posição oposta à Torre, nem mesmo quando há muitas peças entre elas.

Um dos princípios estratégicos que guiam o xadrez e:

Quando estiver à frente em material, uma boa idéia é trocar peças do mesmo valor

Por quê? Porque à medida que o número de peças no tabuleiro diminui, aumenta a importância relativa da vantagem material, mesmo quando essa vantagem é de apenas um peão.

No Diagrama 7, por exemplo, as pretas têm um peão a mais e estão interessadas em trocar peças. Na tentativa de forçar um final sem Damas as pretas jogam **1...Cd6**. Esse é um bom lance? Ao atacar a Torre branca, as pretas pretendem, depois de algo do tipo 2.Tf4 ou 2.Te7, trocar as Damas. Infelizmente para as pretas, 1...Cd6?? é um erro grave! O jogador se esqueceu de que sua Dama está completamente desprotegida. (Lembre-se das regras de reconhecimento propostas por Silman!) Com **2.Te8+!**, as brancas colocam sua Torre numa casa desprotegida, mas desse modo permitem que a Dama branca desencadeie um ataque à Dama adversária, posicionada em d5. As pretas têm de sair do xeque, mas, depois que as pretas capturam a Torre ofensiva com **2...CxeB** ou **2...Txe8**, as brancas apagam a Dama preta com **3.Dxd5** e adquirem uma forte vantagem material de 3 pontos (9 pontos da Dama vs. 5 da Torre mais 1 do peão extra).

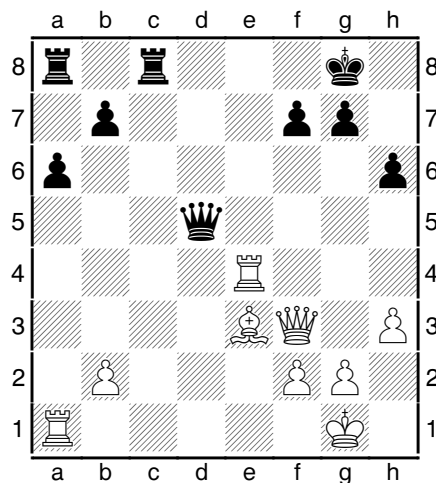



Diagrama 7. Jogam as pretas

As pretas erraram ao tentar trocar peças? Não, mas fizeram isso de um modo inadequado. O caminho correto seria o simples **1...Cxe3!**, porque depois o 2.Dxe3 deixaria as pretas com um sólido peão extra. Observe que a tática do xeque descoberto das brancas não funciona mais. Ao lance **2.Te8+??**, as pretas responderiam com **2...Txe8**; depois, **3.Dxd5** perde para **3...Cxd5**, visto que o Cavalo-e3 está protegendo a Dama preta. De acordo com um eloqüente amigo meu, a moral da história é:

É importante observar que as sete posições que analisamos até agora são simples ilustrações de um tópico tático. Os Diagramas 6 e 7 oferecem também alguns primeiros sinais de combinações. No Diagrama 7, vimos um sacrifício **2.Te8 +!**, que levou a uma resposta forçada. As pretas tiveram de sair do xeque e, assim, as brancas alcançaram seu objetivo de capturar a Dama inimiga, que não estava defendida.

Xeques duplos

O tipo mais poderoso de ataque descoberto é o xeque duplo. Esse tipo de xeque tende a ser muito forte, pois põe o Rei em xeque com duas peças. O Rei é forçado a se mover e o exército inimigo fica paralisado por, pelo menos, um lance.

No Diagrama 8 as brancas têm um peão a mais, mas parecem estar à beira da derrota, já que sua Torre recebeu uma cravada do Bispo preto. Depois de capturar a Torre branca, as pretas ficarão à frente no aspecto material. A solução das brancas para a cravada é **1.Bd6+**!, ou seja, um xeque duplo. (Não se esqueça que, embora cravada, uma peça ainda é capaz de dar o xeque!) As pretas adorariam capturar a Torre ou o Bispo, mas o Rei está sendo atacado por duas peças, e elas não podem eliminar os dois ofensores de uma só vez. A melhor resposta das pretas é **1...Rg8**. Em seguida, **2.Bxc5** quebra a cravada e deixa as brancas com uma peça e um peão extra.

O Diagrama 9 é um exemplo modesto, mas muito claro, de um ataque descoberto transformado num xeque duplo. As pretas estão tão à frente em material que poderíamos esperar que as brancas abandonassem a partida e arrumassem algo mais divertido para fazer No entanto, em vez de abandonar, elas jogam **1.Cg6++** e, maravilha das maravilhas.., esse lance produz um xeque duplo e mate!

Agora, depois de aprender os fundamentos do ataque descoberto e do xeque duplo, você pode tentar criar táticas próprias nos testes que apresento a

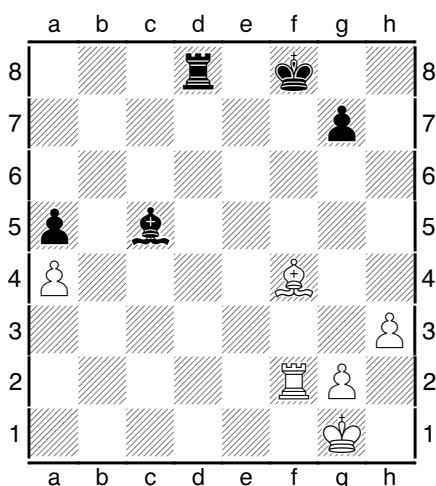



Diagrama 8. Jogam as brancas.

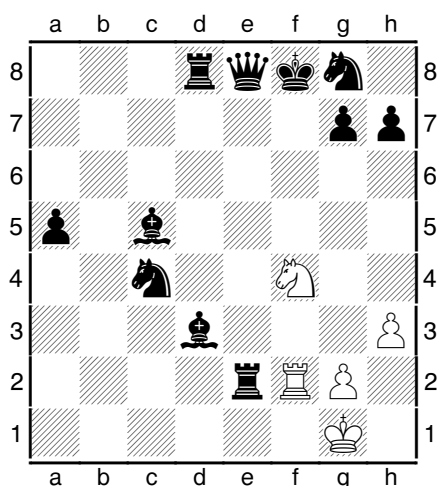
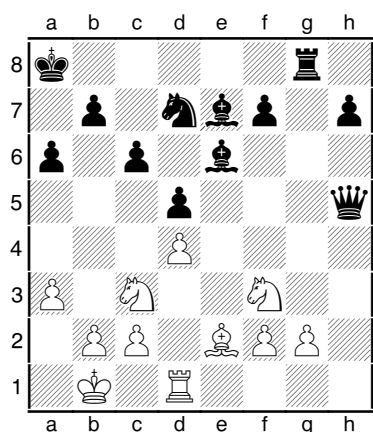
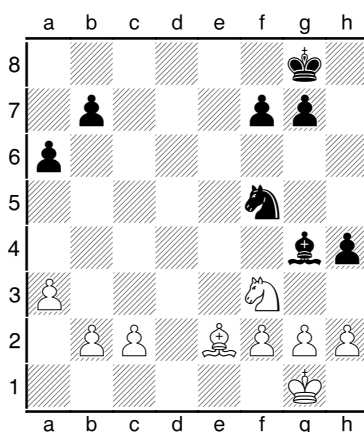
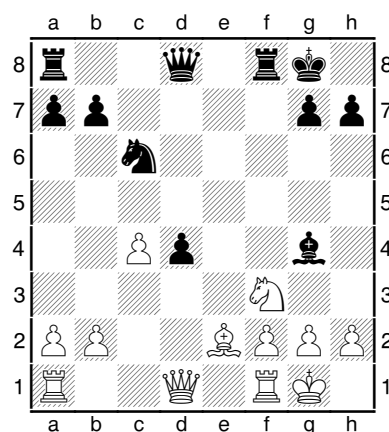



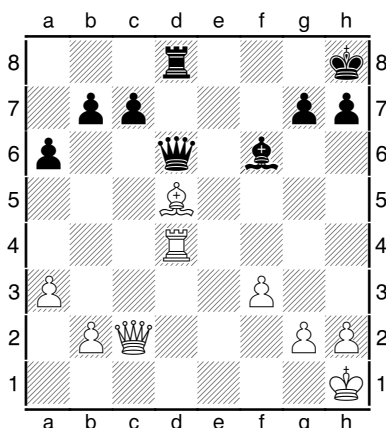
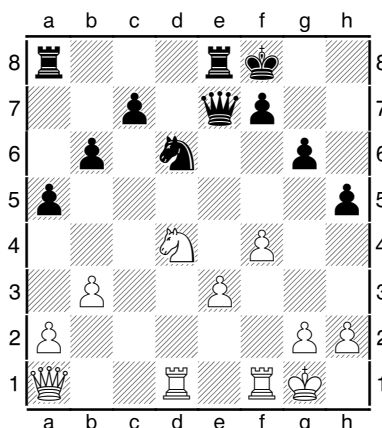
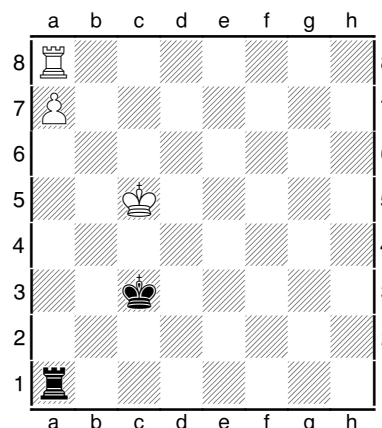
Diagrama 9. Jogam as brancas.

seguir Os primeiros testes da próxima seção são razoavelmente fáceis, mas o grau de dificuldade vai aumentar. Na verdade, alguns dos testes são bastante difíceis. Se não conseguir resolver todos, não desanime! Ao contrário, relaxe, faça o melhor que puder e estude as soluções apresentadas na Capítulo 24.

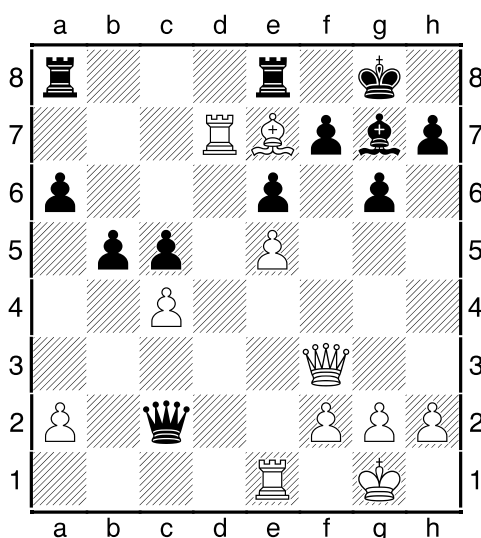
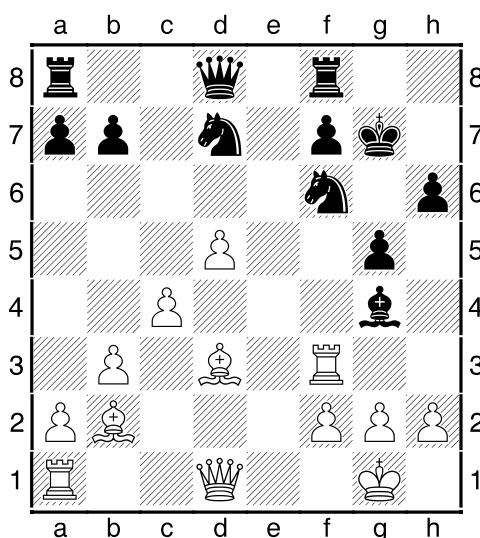
TESTES

TESTE 1. Jogam as pretas. As brancas dão às pretas a chance de capturar o peão-g2 branco, com 1...Txg2. Isso é uma armadilha? As pretas devem triturar esse peão?
TESTE 2. Com igualdade de material, num final tedioso, essa partida parece fadada ao empate, mas táticas podem ser usadas até mesmo nas situações mais inocentes. Jogam as brancas. Elas podem ganhar material?
TESTE 3. O jogo das pretas parece bom. Elas têm bastante espaço para seu exército, o Bispo preto está mais ativo do que seu adversário branco, e o peão passado preto, em d4, encontra-se solidamente defendido. Jogam as brancas. Como elas podem virar o jogo?

Teste 1 Teste 2 Teste 3

TESTE 4. Jogam as brancas. Seu Bispo está cravado - se for movido, a Torre branca será capturada pela Dama preta - e sua Torre é atacada pelo Bispo-f6. Por isso as pretas estão bastante satisfeitas com a situação. Parece que a melhor chance das brancas é 1.Td1 c6 2.Bb3 Dxd1+ 3.Dxd1 Txd1+ 4.Bxd1 Bxb2, deixando as pretas com um peão extra no final. Você consegue encontrar alguma coisa melhor para as brancas?
TESTE 5. Jogam as brancas. A Dama e a Torre pretas colocam enorme pressão na coluna-e. As brancas têm de se preocupar com o peão-e3, que será capturado com um xeque, e em seguida com o Cavalo preto, que irá ocupar a excelente casa-e4. Você é capaz de descobrir o lance das brancas que põe fim a essas considerações posicionais?
TESTE 6. Como já mencionei, táticas e combinações são a base do jogo de xadrez clássico. Eu tive de remexer nas partes mais empoeiradas de minha biblioteca para encontrar essa posição, que é a conclusão de um estudo feito por um talentoso "compositor" do xadrez, A. Troitzky, em 1896. (Estudos são composições que enfatizam temas táticos incomuns.) Nesse estudo, as brancas têm um peão extra e estão a um passo de fazer uma Dama. Infelizmente sua Torre está

no caminho e movê-la vai permitir que as pretas capturem o peão, com ...Txa7. Se as brancas tentarem l.Rb6, protegendo o peão e ameaçando mover a Torre, as pretas vão afugentar o Rei branco com 1...Tb1+ 2.Rc7 Ta1, levando as brancas de volta à mesma situação infeliz. As brancas podem criar um xeque descoberto e ganhar?

Teste 4 | Teste 5 | Teste 6

TESTE 7. Essa posição foi retirada de uma partida por correspondência jogada em 1952-53 entre Dunhaupt e Kunert. (No xadrez por correspondência, os jogadores se enfrentam pelo correio, trocando um lance a cada duas semanas. Alguns jogos duram anos! Imagine jogar uma partida em três anos e perder!) Jogam as brancas. Seu Bispo bloqueia sua própria Torre em d7, impedindo o ataque ao peão-f7, mas a maioria dos lances do Bispo permite que as pretas dêem cobertura ao peão-f7, com o recuo 1...Df5. Você consegue encontrar um modo de usar um ataque descoberto contra o peão-f7 para acabar com as pretas?

TESTE 8. Os Bispos brancos estão pressionando o Rei preto. O Bispo-b2 faz o ótimo trabalho de cravar o Cavalo em f6. As pretas aceitam essa cravada porque têm uma peça a mais contra dois peões. Além disso, elas aplaudem o fato de que a Torre branca está cravada e pode ser capturada pelo Bispo-g4 a qualquer momento. Jogam as brancas. Como elas podem colocar seus dois Bispos para trabalhar?

Teste 7 | Teste 8

GARFOS

Garfos são manobras táticas em que uma peça, ou peão, ataca duas peças ou peões inimigos de uma só vez. Muitos iniciantes acham que apenas os Cavalos podem realizar garfos, mas na verdade outras peças, entre elas o Rei, são capazes de atacar dois integrantes do exército adversário de uma só vez.

Nesta seção veremos como as peças podem criar um garfo. Numa outra seção mostrarei como peões podem criar garfos. Vamos começar com os temidos Cavalos!

Garfos de Cavalo

No xadrez, a maioria dos jogadores iniciantes tem medo dos Cavalos inimigos. No entanto, se dedicassem algum tempo ao estudo do modo excêntrico da movimentação dos Cavalos, notariam que eles nunca podem atacar casas de cores diferentes ao mesmo tempo. Essa compreensão às vezes ajuda bastante quando o jogador vai escolher onde colocar seus homens diante de ameaças dos Cavalos.

Uma vez que o Cavalo tem esse jeito estranho de saltar pelo tabuleiro, os iniciantes com freqüência são pegos de surpresa e tornam-se vítimas do garfo de Cavalo. Eis alguns exemplos.

No Diagrama 10, o material está igual, mas as brancas mudam a situação dramaticamente com **1.Cc7+**, atacando tanto o Rei quanto a Torre com um garfo. As pretas têm de mover o Rei, o que permite **2.Cxa8** e deixa as brancas com uma Torre a mais.

A posição no Diagrama 11 gira em torno do mesmo tema. Com **1.Cc7+**, as brancas atacam, nada mais, nada menos do que quatro peças pretas - as duas Torres, o Rei e a Dama - de uma só vez. (O garfo que ataca o Rei e a Dama é chamado de garfo real.) Fui vítima dele com bastante freqüência, e se isso acontecer com você, não desenvolva uma "fobia de Cavalos", ao contrário, aprenda com essa lição e no futuro procure se defender dessas possibilidades.

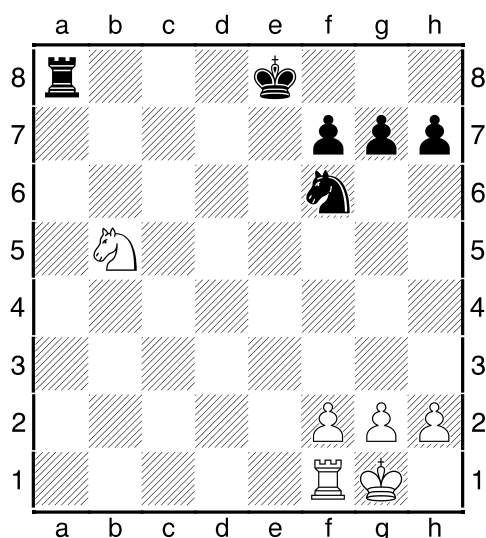



Diagrama 10. Jogam as brancas.

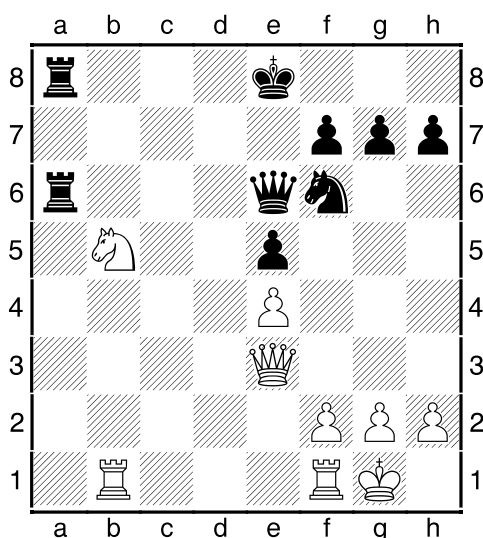



Diagrama 11. Jogam as brancas.

Garfos de Bispo

No Diagrama 12, as pretas têm uma vantagem material, mas ela terá vida curta. Com **1.Bxc6+**, as brancas criam um garfo - um ataque duplo ao Rei e ao Cavalo pretos. Depois de **1...Re7 2.Bxe4**, as pretas acham que se recuperaram, pois estão atrás apenas 1 ponto - duas peças menores (6 pontos) vs. uma Torre (5 pontos). Mas, horrorizadas, notam que um novo garfo está sendo criado. Agora suas Torres em b1 e h7 estão sob ataque, e uma delas será perdida. Esse segundo garfo mostra que nem sempre o garfo envolve um xeque e que todas as peças são vulneráveis.

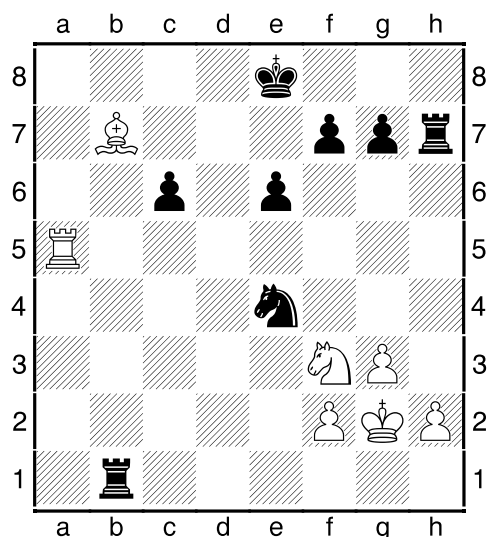



Diagrama 12. Jogam as brancas

Garfos de Torre

No Diagrama 13, as brancas mostram que sabem usar sua Torre num garfo, **1.Tb7+**. Depois de **1...Rc6 2.Txa7**, a Torre captura um Cavalo. A vantagem material das brancas deve levar a uma vitória fácil.

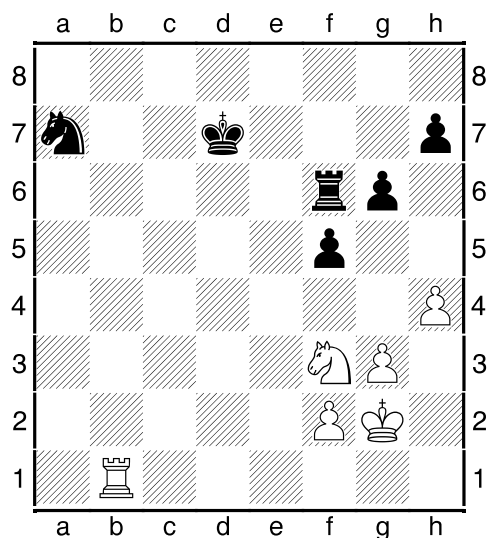



Diagrama 13. Jogam as brancas

Garfos de Dama

Uma vez que a Dama se move como uma Torre e como um Bispo, parece razoável que o garfo de Dama seja semelhante ao dessas peças, porém com maior efeito. A partir da posição apresentada no Diagrama 14, a Dama branca vai mostrar seu poder e aterrorizar o exército preto. As brancas atacam com **1.Dxe6+ Rf8** (de igual valor é 1...Rd8 2.Dxg8+ Rc7 3.Dxa2) **2.Dxc8+** (essa Torre é o primeiro lucro do garfo) **2...Rg7**. Com **3.Db7+**, as brancas criam um novo garfo que vai acrescentar um Bispo ao banquete da Dama. Depois de **3...Rh6 4.Dxb6**, as brancas ficam com uma vantagem de 2 pontos - a Dama e um peão (10 pontos) vs. uma Torre e um Cavalo (8 pontos).

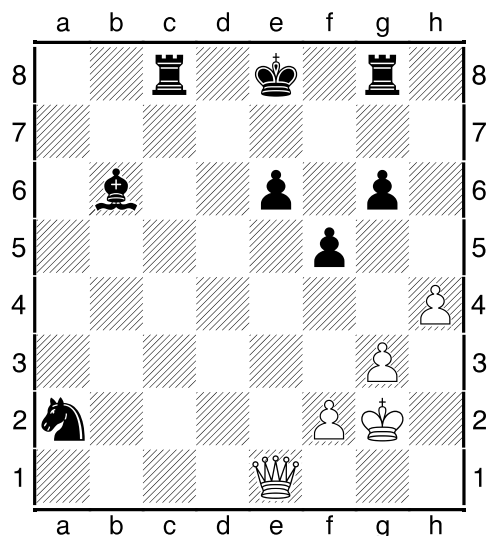



Diagrama 14. Jogam as brancas.

Garfos de Rei

No Diagrama 15, as pretas atacam o Rei branco, que tem de sair do xeque. A interposição, 1.Tc3??, perderia a Torre. No entanto, as brancas podem virar o

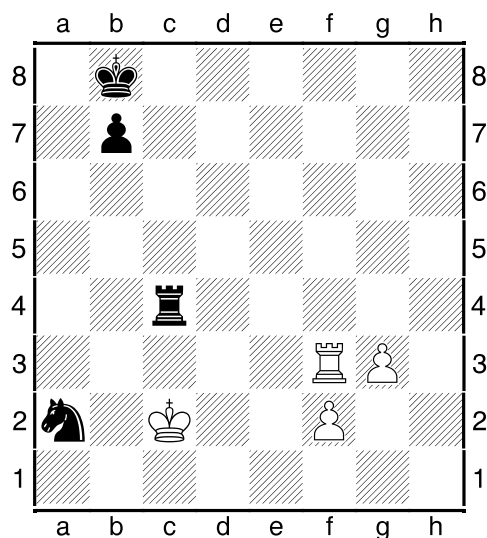



Diagrama 15. Jogam as brancas.

jogo com **1.Rb3!**, pelo qual o Rei branco passa de caça a caçador. Esse garfo significa a captura certa do Cavalo ou da Torre pretos. As pretas deveriam salvar sua peça mais valiosa - a Torre. Como mostra esse exemplo, até mesmo o majestoso Rei pode ser usado no garfo contra outras peças desafortunadas.

Garfos como combinações

Agora, depois de conhecer o garfo na qualidade de tática, podemos passar à próxima etapa e ver como essa tática pode ser transformada numa combinação. No Diagrama 16, as brancas podem se aproveitar do Bispo preto desprotegido e do Rei preto passível de xeque. Com **1.Dc2+**, elas ganham o Bispo-c6, já que, em primeiro lugar, as pretas terão de evitar o xeque do Rei.

Simples e bonito. Mas vamos aumentar um pouco o grau de dificuldade, passando ao Diagrama 17, que é semelhante ao 16. O Bispo preto continua desprotegido em c6, mas dessa vez o Rei está mais seguro. As brancas poderiam tentar um garfo com 1.Dc2, criando um ataque duplo a g6 e c6; entretanto, as pretas seriam capazes de se defender com 1...De8, que protege tanto c6 quanto g, ou com o recuo 1...Be8. E óbvio que as brancas precisam de uma orientação mais vigorosa. O lance correto é **1.Bxg6+!**, em que as brancas sacrificam uma peça para criar a posição mostrada no Diagrama 16. (A palavra-chave aqui é criar. Um bom jogador não fica sentado, à espera da materialização de uma tática; ele usa todos os meios disponíveis para fazer com que as coisas aconteçam.) Agora as pretas enfrentam um dilema: se não pegarem o Bispo branco, ele logo recuará para um local seguro, depois de lanchar um peão. Após **1...R.xg6 2.Dc2+**, as pretas perdem seu Bispo-c6 e ficam com um peão a menos na ala da Dama.

Esse exemplo de sacrifício para ganhar um peão é conhecido como *petite combinaison* (pequena combinação), pois envolve apenas três lances. Algumas combinações, no entanto, envolvem mais de doze lances e muitos tipos de táticas. (Essas grandes *combinaisons* serão discutidas adiante). Embora a maioria do conhecimento que chamamos de "teoria do xadrez" tenha progredido muito nos

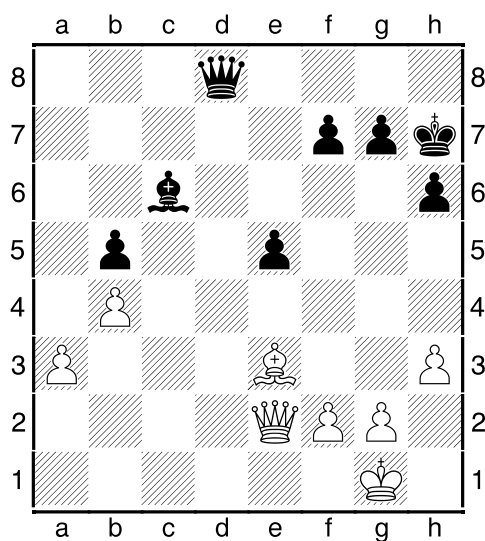



Diagrama 16. Jogam as brancas.

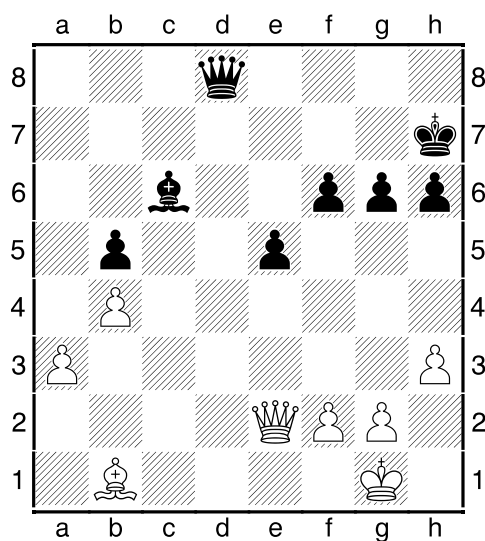



Diagrama 17. Jogam as brancas.

últimos cem anos, a natureza das combinações permaneceu essencialmente a mesma. A única área em que os jogadores do século XIX igualam-se aos mestres contemporâneos é no jogo combinatório, isso porque, no reino das combinações, as forças dominantes são a imaginação e a habilidade de cálculo, e não o conhecimento teórico.

Vejamos agora os Diagramas 18 e 19. No primeiro, temos um simples garfo de Cavalo com **1.Cc7+ Rd7 2.Cxd5**, que leva à captura de um peão; no segundo, a Dama preta defende a casa-c7, evitando um garfo de Cavalo; no entanto, as brancas podem usar um sacrifício comum para tirar a Dama preta de c7 e criar condições para o garfo, no final. As brancas começam com **1.Dxd5! Dxd5** (deixando c7 sem defesa) **2.Cc7+** (criando um garfo real) **2...Rd7 3.Cxd5**. Elas reconquistam a Dama e têm um peão de vantagem.

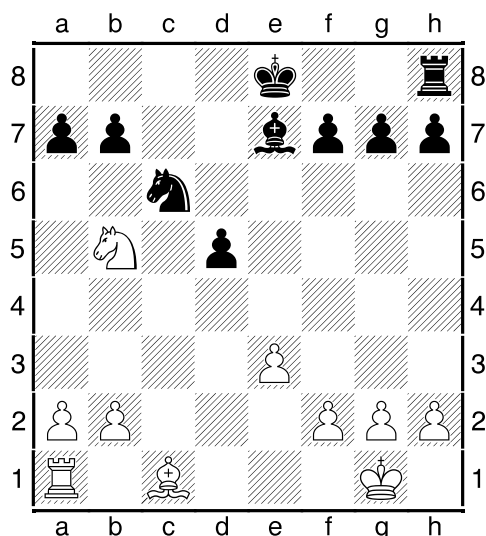



Diagrama 18. Jogam as brancas

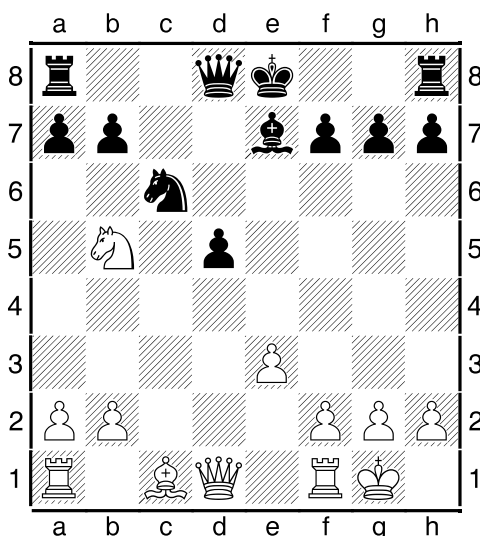



Diagrama 19. Jogam as brancas

Agora compare os Diagramas 18 e 19 mais uma vez. Por que a posição do Diagrama 18 era mais fácil de ser jogada do que a do 19? A razão é essencialmente psicológica. Fomos ensinados a não abrir mão da Dama, e nossas mentes travam diante da possibilidade de sacrificar essa peça valiosa. Será que essa relutância em fazer sacrifícios significa que você nunca vai dominar as combinações? Será necessário passar por horas de limpeza cerebral e hipnose para quebrar essas barreiras mentais? E claro que não! Uma grande parte da habilidade de jogar xadrez está no reconhecimento de padrões, e à medida que se familiariza com as formas táticas básicas, o jogador passa a ter mais facilidade para criar combinações. O truque está em isolar e compreender os vários tipos de táticas, e somente depois disso ele será capaz de reuni-los a fim de arrasar o atordoado adversário.

Vejamos mais um exemplo. No Diagrama 20, as pretas têm um peão a menos, mas acreditam que essa posição resultará na vitória. Jogam **1...Cxb3** de modo triunfal, fitando o adversário e mostrando o sorriso da vitória. Sem dúvida esse lance parece poderoso: além de recuperar o peão, aplica o garfo de Cavalo preto sobre as Torres brancas. Mas, infelizmente para as pretas, esse lance é um desastre. As brancas deslizam seu Bispo com calma para o centro do tabuleiro, com **2.Bd5+**, e depois desse lance, fica evidente que as pretas foram envolvidas

por um garfo mais potente. O sorriso das pretas transforma-se em cara feia e, resignadas, elas se entregam à guilhotina. Devem perder o Cavalo porque o mais importante é livrar-se do xeque.

Imaginemos que o triste perdedor da posição mostrada no Diagrama 20 sofreu muito com a virada daquela partida, mas ele era um bom estudante de xadrez e comprometeu-se a nunca cair na mesma armadilha duas vezes. Algumas semanas depois, esse jogador enfrentou a posição do Diagrama 21 e teve outra chance de fazer o peão-b3 em pedacinhos. Sentindo-se muito sábio, notou que 1...Txb3 seria um erro grave por causa de 2.Bd5+; no entanto, o simples 1.. .Cxb3 parecia bastante seguro, pois a Torre-d3 evitava que o rude Bispo branco desse o xeque em d5. Confiante, ele jogou novamente **1...Cxb3??** e, de novo, ofereceram-lhe uma rápida dose da dura realidade. Depois de **2.Txb3! Txb3 3.Bd5+**, restou-lhe fitar o tabuleiro com pavor. Parece que esse Bispo desumano tem uma implicância pessoal contra ele! No lance seguinte, quando as brancas capturaram a Torre preta, as pretas abandonaram a partida, já que a diferença era de uma peça vs. um peão (dois pontos).

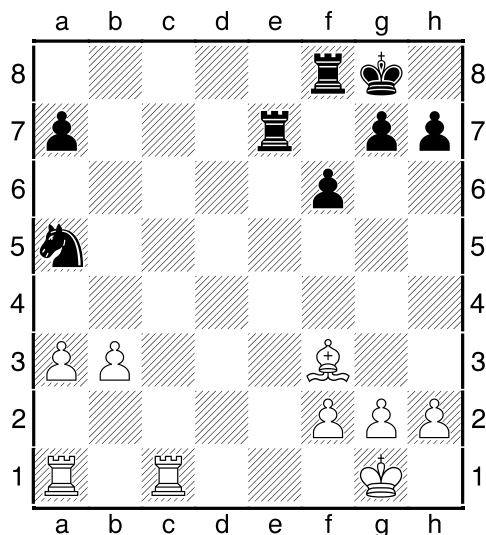



Diagrama 20. Jogam as pretas

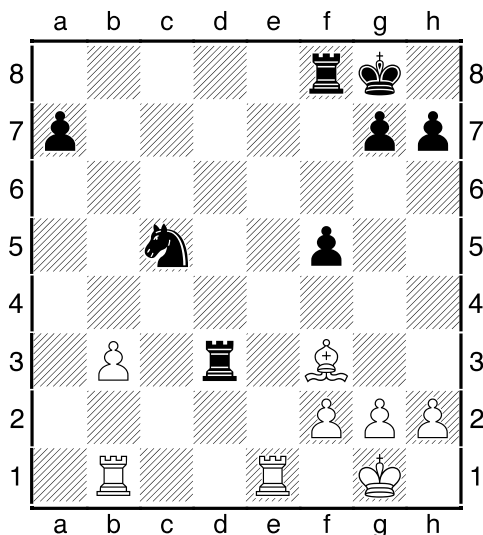



Diagrama 21. Jogam as pretas

Vejamos mais duas posições comparadas. No Diagrama 22, as brancas aplicam um garfo no Rei e em um peão, com **1.Tg5+** e, em seguida, **2.Txg4** captura o peão. A posição no Diagrama 23 é idêntica à do 22, mas com acréscimo dos Cavalos. Esse acréscimo parece facilitar a vida das pretas, pois o acesso da Torre branca a g5 fica bloqueado, e o Cavalo preto defende o peão-g4. Entretanto, **1.Cxg4!** permite às brancas seu belo xeque em g5. Depois de **1...Cxg4 2.Tg5+ Rf8 3.Txg4**, as pretas perdem um peão.

No Diagrama 24, as peças pretas estão perseguindo o Rei branco, mas cometem um erro primordial. Com **1...Tb6+??**, dão um xeque sem considerar as conseqüências (o simples 1.. .Tc3 teria sido mais forte). O Rei das brancas exibe os músculos com **2.Rc5!** e faz contato com todas as peças pretas de ataque. As pretas são forçadas a entregar a Torre ou o Cavalo ou o Bispo; assim, encaminham-se para a derrota.

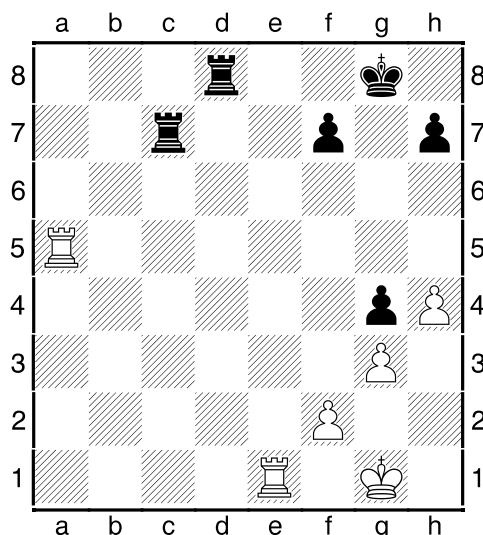



Diagrama 22. Jogam as brancas

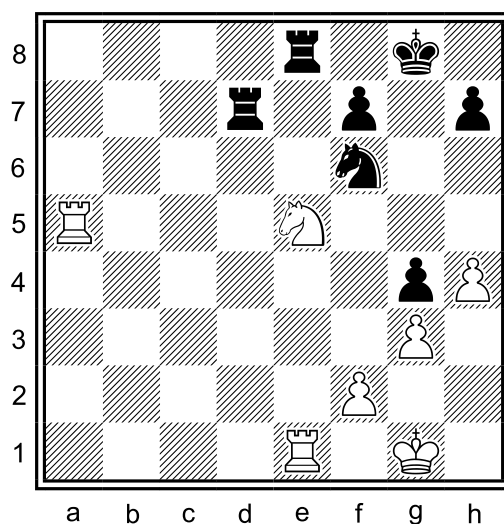



Diagrama 23. Jogam as pretas

Essa partida ensina uma lição importante:

> *Nunca dê o xeque apenas porque ele está disponível. Antes, confirme quem vai ganhar com isso - você ou o adversário.*

O ex-Campeão Mundial Robert Fischer deu um xeque prematuro certa vez e estragou uma bela posição que tinha levado horas para criar. Mais tarde, ele cunhou a frase: "Patzer vê xeque, patzer dá xeque".*

Eis mais um exemplo de garfo. No Diagrama 25, as pretas estão um peão à frente, mas a posição ainda é delicada. Na esperança de usar seu peão extra as pretas jogam **1...d4+?** para deixar o peão-d numa casa mais segura, enquanto defende o Cavalo-c3. A resposta das brancas provoca um choque: **2.Txd4! Cxd4 3.Rxd4**. De repente o Rei branco ataca a Torre preta, enquanto duas peças brancas,

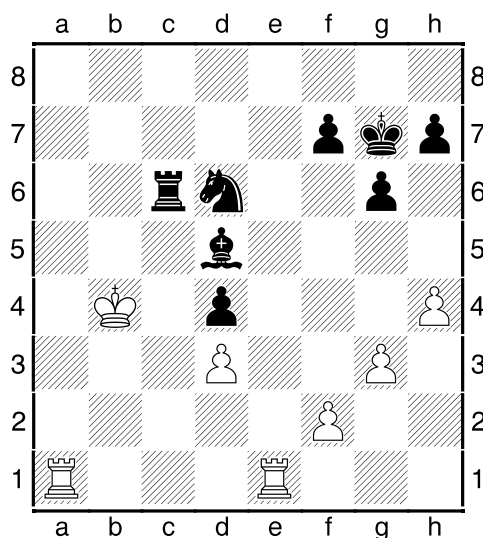



Diagrama 24. Jogam as pretas.

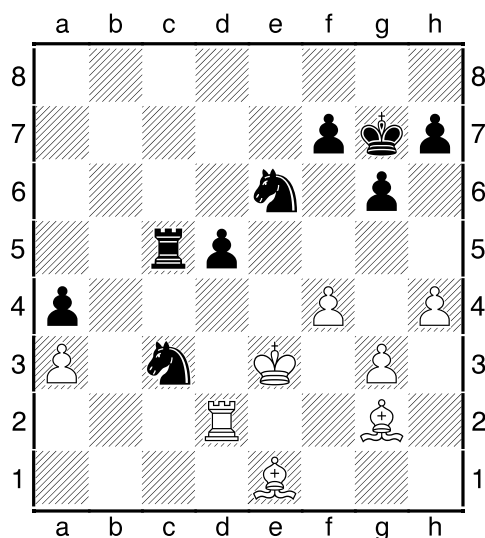



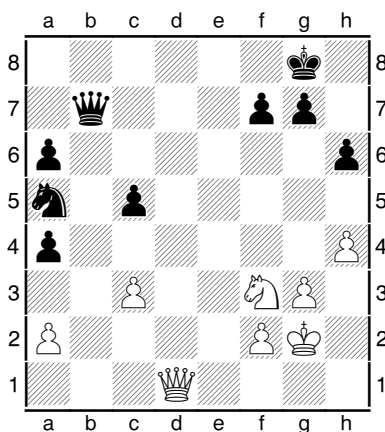
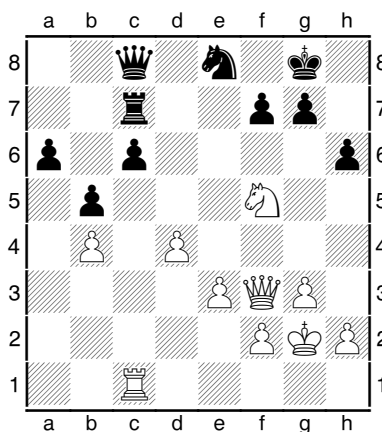
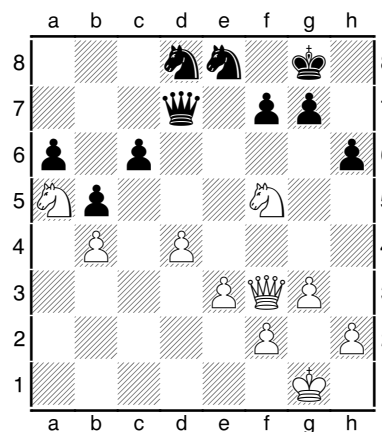
Diagrama 25. Jogam as pretas.

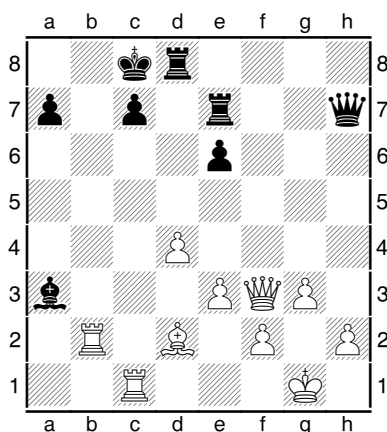
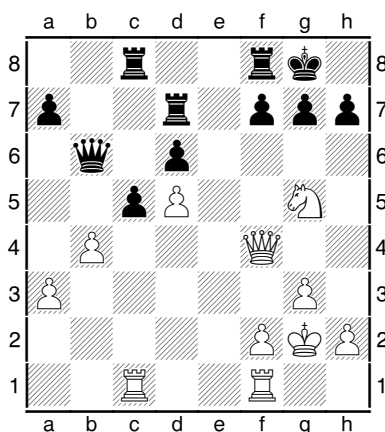
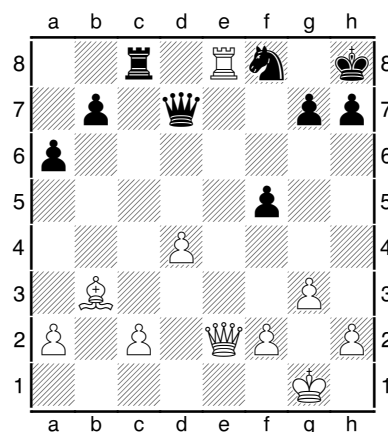
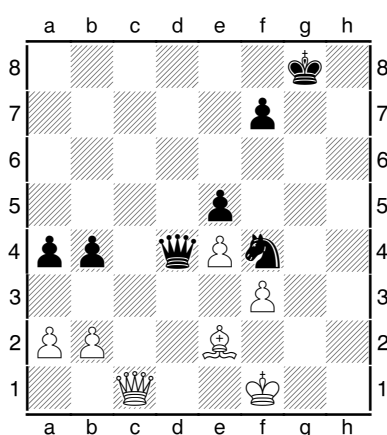
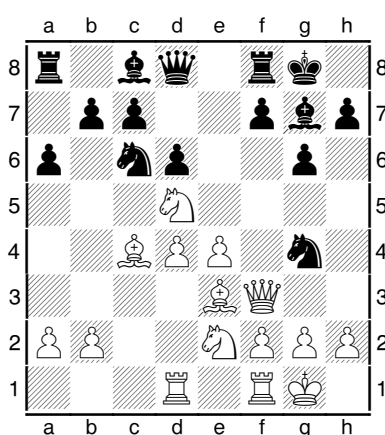
*N. do R. T. Patzer, em inglês, é o equivalente ao nosso "Patureba", ou "Capivara".

o Rei e o Bispo-e1, atacam o Cavalo preto. As pretas são forçadas a abrir mão de outra peça, deixando a vantagem material nas mãos das brancas.

Tente agora solucionar alguns testes que envolvem garfos. Como de hábito, ofereço primeiro posições fáceis e aos poucos aumento o nível de dificuldade. Boa sorte.

TESTES

TESTE 9. Jogam as brancas, que estão tentadas a capturar o peão-a4. Esse é o melhor lance?
TESTE 10. As brancas têm duas boas possibilidades: um garfo em e7, impedido nesse momento pela Torre preta em c7, e a pressão sobre o peão-c6 das pretas. Será que as brancas podem converter essas vantagens em bons frutos?
TESTE 11. Jogam as brancas. Seu problema aqui é semelhante ao do teste anterior Como você aproveitaria essa posição?

Teste 9 Teste 10 Teste 11

TESTE 12. Essa posição foi retirada de uma de minhas partidas. É minha vez de jogar e estou dois peões à frente, mas as pretas esperam capturar uma de minhas Torres em troca de seu Bispo. Felizmente para mim, o Rei preto está muito fraco e o Bispo preto em a3 não tem defesa. Como posso aproveitar esses dois fatores?
TESTE 13. Outra lembrança querida de minha carreira em torneios. É minha vez de jogar, há igualdade de material, mas o Cavalo-d7, sem defesa, oferece-me uma chance que aproveito sem pestanejar. Qual foi minha jogada?
TESTE 14. Jogam as brancas. Essa posição é bastante complicada para mim. Você conseguiria encontrar a solução magica?
TESTE 15. Jogam as pretas, que, pelo visto, não têm possibilidades para um garfo. Você conseguiria criar uma?
TESTE 16. Essa posição ocorreu em uma partida que joguei em meu primeiro Campeonato dos EUA. O texano Joe Bradford é conhecido por ser difícil de ser vencido. Nessa posição ele tem um bom controle central e mais espaço do que eu. Estou com as pretas e é minha vez de jogar Como eu consegui tirar vantagem do Bispo branco sem defesa, em c4?

Teste 12
Seirawan-Costigan
Open dos EUA, 1977

Teste 13
Seirawan-Hessen
Seattle, 1975

Teste 14
Lipshütz-Schallopp,
Londres, 1886

Teste 15
Tolush-Simagin
URSS, 1952

Teste 16
Bradford-Seirawan
Campeonato dos EUA, 1980

ATAQUES DUPLOS DE UM PEÃO

Os peões são um dos paradoxos do xadrez: apesar de serem considerados fracos, acabam por amedrontar as mais fortes peças menores e as peças maiores. Você não acredita? Para defender meu ponto de vista, vejamos uma das partidas mais curtas da história.

H. Borochow-R. Fino
Pasadmna, 1932

Quem poderia imaginar que o jogador responsável pelas pretas, Reuben Fine, seria um dos maiores enxadristas do mundo? Lembre-se, bons jogadores só se tomam bons depois de sofrerem várias derrotas. Portanto, seja determinado.

1. e4 Cf6

Há séculos joga-se xadrez e registram-se as partidas dos melhores jogadores. Ao longo dos anos, os esquemas de abertura que venceram o teste do tempo

receberam nomes especiais relacionados, por exemplo, à nacionalidade dos jogadores que defenderam sua causa (Defesa Russa, Defesa Francesa, Abertura Inglesa etc.) ou ao local onde foi jogada a partida em que esses esquemas apareceram (Defesa Merano, Defesa Cambridge Springs, Abertura Catalã etc.). No entanto a prática mais comum consiste em dar à abertura o nome do jogador que introduziu esse esquema em um jogo de torneio. Depois de milênios de jogos de xadrez, enciclopédias inteiras foram devotadas à catalogação de aberturas diversas. O primeiro lance das pretas, 1...Cf6, em resposta ao 1.e4 das brancas, é conhecido como Defesa Alekhine, em deferência ao ex-Campeão Mundial Alexander Alekhine, inventor dessa abertura. A estratégia das pretas é permitir que as brancas empurrem seus peões centrais e acabem provocando uma sobreextensão, situação em que esses peões seriam transformados em alvo. É uma estratégia arriscada.

2.e5

O primeiro exemplo do poder do peão: esse tampinha põe o poderoso Cavalo para correr. O Cavalo não tem escolha, a não ser obedecer à ordem, sinal do paradoxo do peão. As peças mais valiosas não podem permitir serem trocadas por um simples peão, por isso saem correndo na primeira ameaça.

2...Cd5 3.c4

As brancas continuam a maltratar esse pobre animal.

3...Cb6 4.d4 Cc6??

Um erro grave. As pretas deveriam ter desafiado o centro das brancas, com 4...d6, que seria a linha principal da Defesa Alekhine.

5..d5!

Então essa é uma batalha entre os Cavalos pretos e os peões brancos, e os poderosos corcéis não têm a menor chance!

5...Cxe5

As pretas também perderiam depois de 5...Cb4 6.c5 C6xd5 7.a3, situação em que as brancas ganham um Cavalo.

6.c5 Chc4

O Cavalo não tem para onde correr, por isso é forçado a caminhar na direção da própria ruína.

7.f4

Depois de vários lances, as pretas abandonam a partida.

Agora que já vimos os peões em ação, podemos listar algumas de suas virtudes.

- Estão em maior número do que quaisquer outras peças.
- São "Damas em gestação". Todos eles têm potencial para se tornarem Damas assim que chegarem ao outro extremo do tabuleiro.
- Ao trocar um peão por uma peça, o jogador obtém uma vantagem.

Garfos de peão

Armados desse conhecimento teórico, vamos passar logo a alguns exemplos práticos de garfos de peão. No Diagrama 26, as pretas deveriam jogar 1.. .dxe4 ou 1...Bb4, mas em vez disso elas cometem um erro de principiante: **1...Bd6?? 2.e5!**. Esse garfo do peão vai ganhar uma das peças pretas. Curioso, porém verdadeiro: as duas poderosas peças pretas ficam sem ação diante do humilde peão branco!

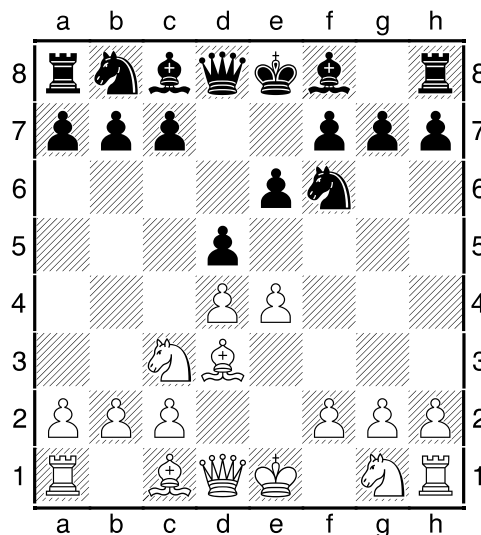



Diagrama 26. Jogam as pretas

Ao criar um garfo de peão no Diagrama 27, as brancas têm dois modos de ganhar material. Um método é **1.f4!**, pelo qual elas ameaçam jogar 2.fxe5, ganhando um peão e criando um garfo contra duas peças pretas. Se as pretas responderem com **1...exf4** ou **1...exd4**, então **2.e5** leva ao garfo desejado. A outra possibilidade é **1.dxe5! Bxe5 2.f4**, que ameaça o Bispo preto. O único refúgio do clérigo, **2...Bd6**, é esmagado por **3.e5** e outro garfo.

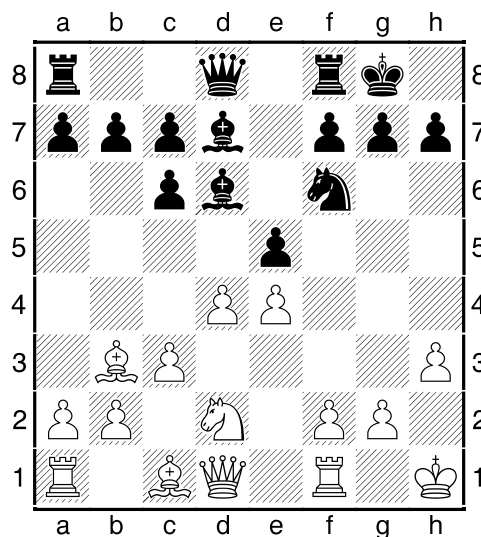



Diagrama 27. Jogam as brancas

Esses exemplos deixam claro que os peões são uma ameaça. Se não puder erradicá-los por completo, tome bastante cuidado com eles. Não provoque os peões: eles mordem!

Ataques descobertos com peões

Além do garfo, os peões podem participar também de ataques descobertos. Como mostrado no Diagrama 28, as brancas podem criar um ataque descoberto com **1.c4**. De repente o Bispo branco em b2 ameaça a Dama preta, enquanto o Bispo preto em d5 é o alvo da armadilha do peão. As pretas perdem material.

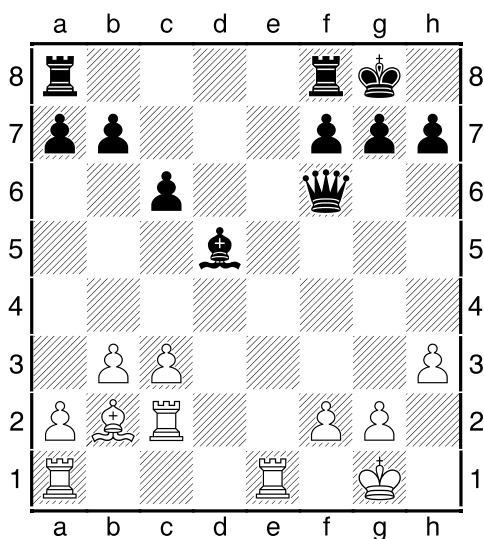
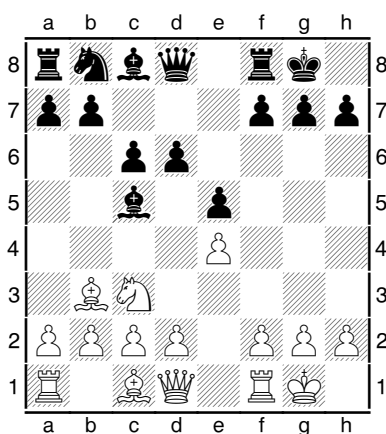
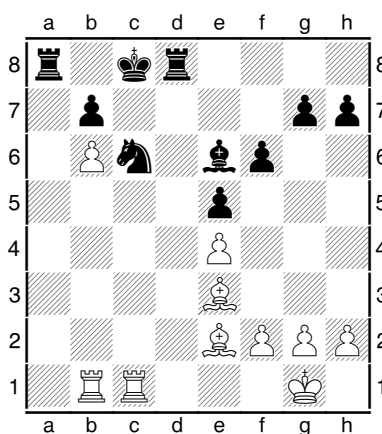
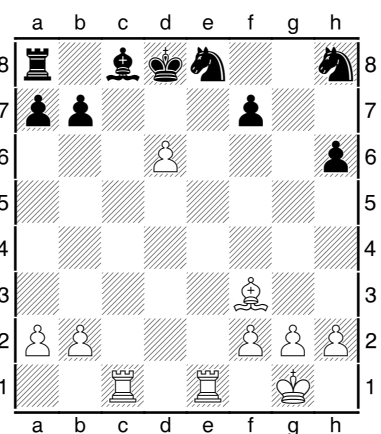



Diagrama 28. Jogam as brancas

TESTES

TESTE 17. Jogam as pretas. 1...Dg5 seria um lance razoável?
TESTE 18. Jogam as brancas. A posição das pretas parece segura, mas na verdade elas estão prestes a levar um nocaute. Você consegue descobrir uma pequena combinação que permita às brancas criar um garfo de peão?
TESTE 19. As brancas têm uma Torre e dois peões vs. dois Cavalos, uma vantagem material de 7 para 6 pontos. Mas o peão-d6 está ameaçado pelo Cavalo preto em e8. E a vez das brancas. Embora possam defender o peão, jogando 1.Tcd1, elas preferem forçar uma seqüência de lances que expressa essa tática que mostrei. Você consegue achar a segunda solução? Nada de frustração, este problema não é fácil!

Teste 17 **Teste 18** **Teste 19**

Kikovic-Forintos
Budapeste, 1957

3

A cravada

Quando o jogador ataca uma peça que o adversário não pode mover sem perder uma outra peça de maior valor, isso significa que ele cravou essa primeira peça. Se a peça de maior valor for um Rei, a tática será chamada de cravada absoluta; se não, de cravada relativa. E claro que a cravada absoluta é uma ameaça muito mais séria do que a relativa, porque o adversário não pode mover a peça cravada de jeito nenhum. (Colocar o próprio Rei em xeque é ilegal.)

A cravada é uma das táticas mais comuns no xadrez e, por isso, deve ser estudada com cuidado. Tenha em mente que todas as peças são vulneráveis à cravada, mas apenas a Dama, o Bispo ou a Torre podem cravar – o Rei, o Cavalo e o peão só podem fazer o papel de vítima. Vejamos primeiro a cravada absoluta.

CRAVADAS ABSOLUTAS

As cravadas ocorrem em todas as fases do jogo, porém são mais comuns na abertura. Um exemplo de cravada absoluta típica é a seguinte abertura**: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 d6 4.Bb5**. O resultado é mostrado no Diagrama 29. O Cavalo das pretas em c6 não pode se mover; pois isso deixaria o Rei preto exposto a um ataque do Bispo branco. Será que as pretas devem entrar em pânico ao primeiro sinal de uma cravada desse tipo? Não, o Cavalo está bem protegido pelo peão-b7, e sua captura pelo Bispo branco levaria simplesmente a uma troca equilibrada. Por causa disso, as pretas podem jogar **4...a6**, perguntando às brancas o que elas pretendem fazer com o próprio Bispo. As brancas têm de decidir, então, se querem trocar peças, com **5.Bxc6+ bxc6**, ou recuar, com **5.Ba4**, e permitir que as pretas quebrem a cravada com **5...b5**.

Se não quiserem enfraquecer os peões na ala da Dama, as pretas devem optar por 4...Bd7, lance que dá ao Cavalo um defensor extra e ao mesmo tempo quebra a cravada.

Embora essa cravada não se mostre muito alarmante, a cravada absoluta pode ter um poderoso impacto em muitas posições. As cravadas são particularmente

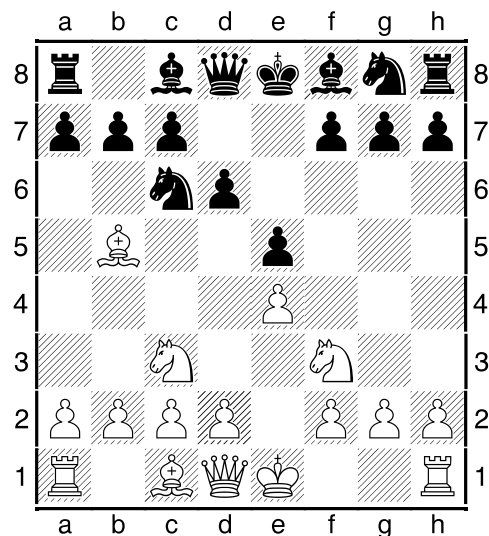



Diagrama 29. Jogam as pretas

úteis na tarefa de fixar uma peça numa casa vulnerável, de modo que ela possa ser conquistada no momento mais apropriado. Elas também podem impedir que determinada peça participe de manobras ofensivas ou defensivas em algum outro local do tabuleiro.

O Diagrama 30 reproduz o exemplo anterior do modo como o deixamos. As brancas jogaram o útil d2-d4. As pretas desperdiçaram um lance, jogando o terrível a7-a5, e perderam a importante possibilidade de quebrar a cravada, a7-a6/ b7-b5. Aproveitando a situação, as brancas jogam agora **1.d5**. O pobre Cavalo preto não é capaz de fugir do peão, e as brancas ganham uma peça. E simples. Não deixe que uma cravada congele suas peças em casas atacáveis.

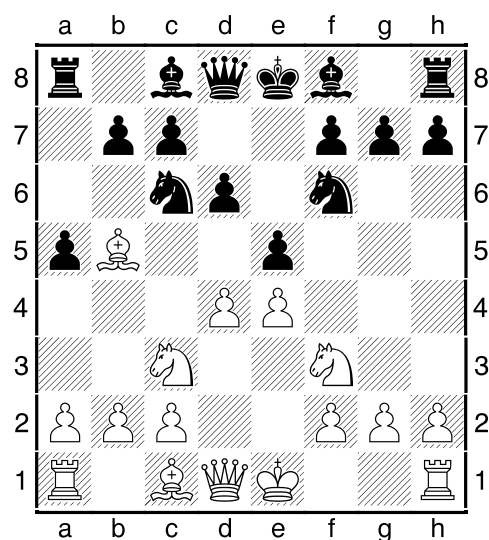



Diagrama 30. Jogam as brancas

Vejamos uma outra seqüência de abertura que costuma ocorrer em jogos de iniciantes: **1.e4 d5 2.exd5 Dxd5**. Os dois primeiros lances das pretas são conhecidos como Defesa Escandinava, que não é uma boa opção para a abertura. (Desenvolver a Dama cedo demais é muito perigoso, pois as peças inimigas podem se aproveitar para desenvolver com ganho de tempo e atacá-la.) As brancas jogam **3.Cc3**, o primeiro ganho. As pretas, que têm de mover a Dama e evitar o

coice do Cavalo, jogam **3...Dc6??**, um lance ruim. (3...Da5 teria sido melhor, pois deixaria as brancas com apenas uma pequena vantagem na abertura.) As brancas respondem com 4.Bb5!, e passamos então à posição do Diagrama 31.

Esse é ainda o quarto lance, mas as pretas já perderam sua Dama, atacada pelo Bispo. O lance 4.. .Dxb5 permite 5.Cxb5, mas as pretas não podem mover a Dama para um local seguro porque ela está cravada ao Rei; sendo assim ficam sem opção, a não ser aceitar a perda de sua peça mais poderosa em troca de um mero Bispo (9 pontos vs. 3). Uma cravada absoluta devastadora.

As pretas têm uma boa posição no Diagrama 32, mas enfrentam uma tentação. Será que devem capturar o Cavalo branco pendurado em e5? Abocanhar uma peça livre de 3 pontos é sempre desejável, mas nesse caso a resposta é um retumbante: não! Jogar **1...Dxe5?** resulta na perda da Dama preta depois de **2.Te1**, pois a Dama é cravada ao Rei. Moral:

Analise bem antes de aceitar um "presente" oferecido pelo adversário.
Ele pode ter preparado uma armadilha engenhosa.

Você deve ter notado que as cravadas podem ser executadas apenas com peças que se movem em linha reta (Damas, Torres e Bispos), por isso tome cuidado ao colocar alvos vulneráveis numa mesma linha. Por outro lado, se o adversário colocar possíveis alvos na mesma linha, use a cravada.

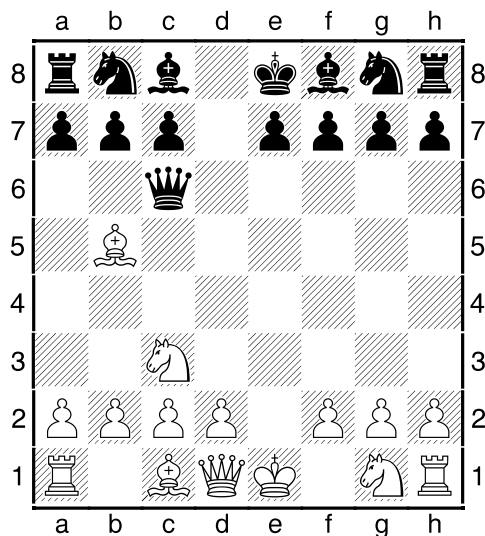



Diagrama 31. Jogam as pretas

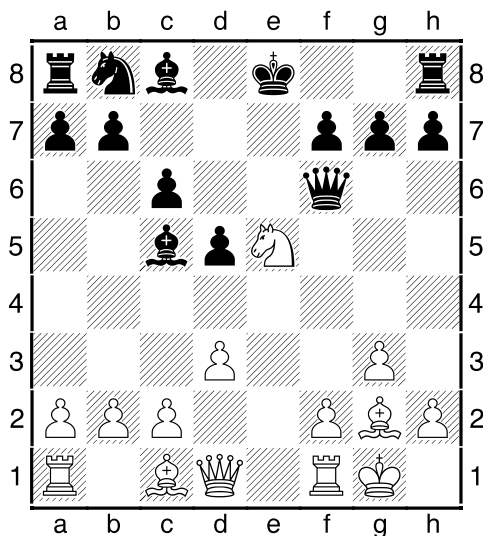



Diagrama 32. Jogam as pretas

Jogadores experientes desenvolvem grande sensibilidade para identificar esse tipo de erro; por exemplo, uma das coisas que um mestre não deixaria de notar no Diagrama 33 é que o Cavalo preto e o Rei estão na mesma linha a4-e8. A Dama branca pode mostrar sua força em cravadas com **1.Da4!**. O Cavalo das pretas fica, então, cravado ao Rei, e nenhum peça preta pode defendê-lo.

A posição no Diagrama 34 ilustra como uma cravada pode levar a outra. As brancas jogam **1.Bxe6!**, cravando a Torre-f7 ao Rei preto - uma cravada absoluta. As pretas gostariam de capturar esse Bispo malcriado, mas seu peão-d7 foi pego numa cravada relativa pela Torre branca em dl. As pretas jogam **1...dxe6**, e em seguida **2.Txd8+** ganha a Dama preta. As pretas foram vítimas de uma cravada.

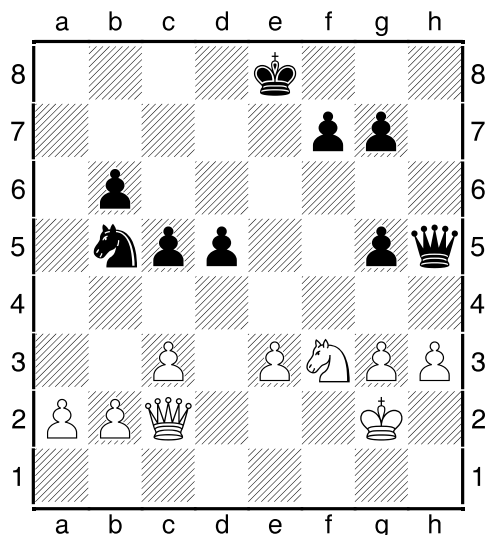



Diagrama 33. Jogam as brancas

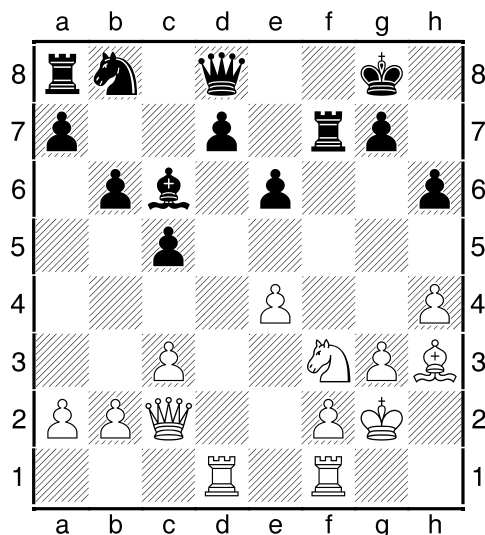
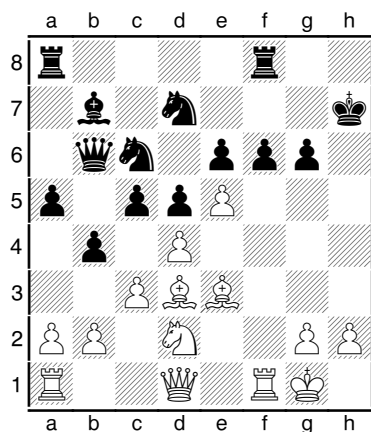
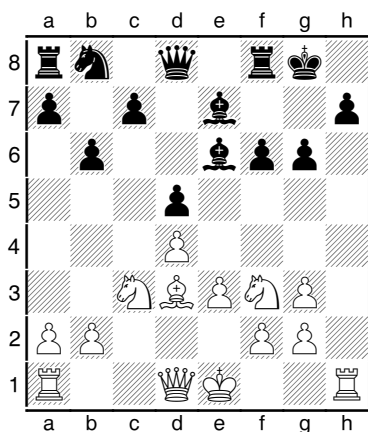
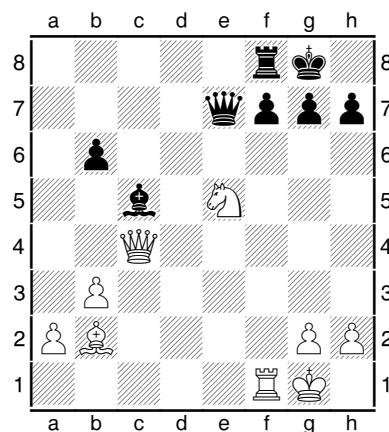



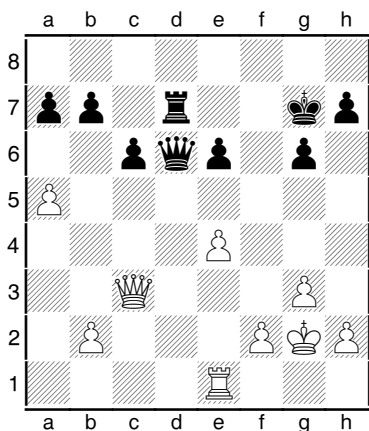
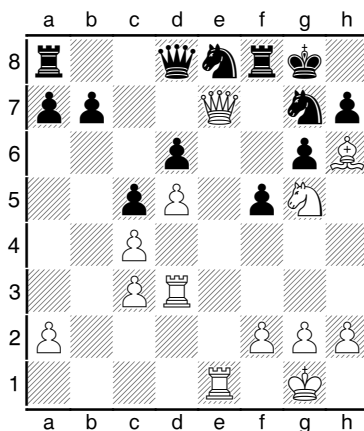
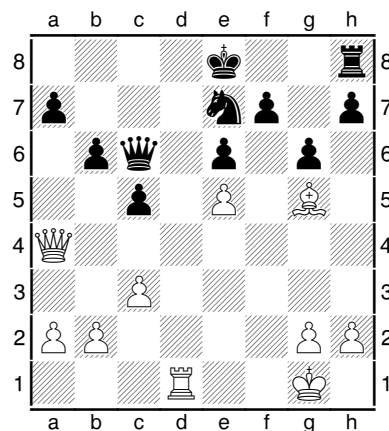
Diagrama 34. Jogam as brancas

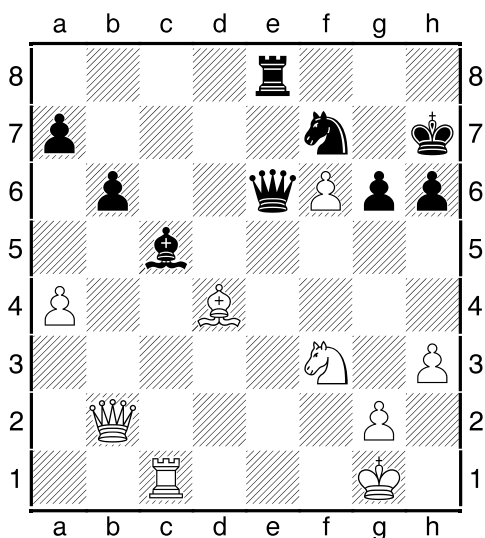
Vamos ver se você aprendeu tudo. Estes testes caracterizam cravadas, mas talvez eu tenha incluído algum exemplo de garfo.

TESTES

TESTE 20. Jogam as brancas. As pretas pressionam o centro das brancas. Como estas podem usar uma cravada absoluta para chegar ao Rei preto?
TESTE 21. Neste jogo, venci o campeão norueguês da categoria júnior, continuei na competição e consegui a vitória no Campeonato Mundial de Juniores. Estou com as brancas e é minha vez de jogar. Tenho de criar uma situação que possa levar à cravada absoluta. O que eu joguei?
TESTE 22. Jogam as brancas, que estão em xeque e precisam escolher uma de duas possibilidades razoáveis: 1.Rh1 ou 1.Bd4. Qual é a escolha correta?

Teste 20

Teste 21
Seirawan-Wiedenheller
Noruega, 1979

Teste 22

TESTE 23. Aqui as pretas barraram o xeque com 1...Dd4, oferecendo uma troca de Damas. Será que esse era o melhor modo de sair do xeque?

TESTE 24. Um momento delicado para as brancas, que criam uma possibilidade de garfo utilizando uma cravada absoluta. Como elas fizeram isso?
TESTE 25. As brancas têm um peão a menos, mas é sua vez de jogar. Podem recuperai o peão com 1.Dxa7, que também ameaça 2.Dxe7 xeque-mate. Você consegue encontrar algo ainda melhor?

Teste 23
Stahlberg-Lundin

Teste 24

Teste 25
Ed. Lasker-Aualla
Nova Iorque, 1947

TESTE 26. Embora haja equilíbrio em material, as pretas têm sido atormentadas pelo peão avançado das brancas em f6. Jogam as pretas. Notando que o Bispo branco está numa cravada absoluta, elas aproveitam a oportunidade para jogar 1...Dxf6. E uma boa idéia?

Teste 26

CRAVADAS RELATIVAS

As cravadas relativas, de uma forma ou de outra, aparecem na maioria dos jogos; por exemplo, **1.e4 c6 2.Cc3 d5 3.Cf3 Bg4** produz uma cravada relativa quando o Bispo preto crava o Cavalo branco à Dama. Depois de **4.d4 e6 5.e5 Bb4**, temos uma cravada absoluta. A diferença entre essas duas cravadas é que as brancas podem mover o Cavalo em f3 (ainda que tenham de aceitar a perda da Dama depois de ...Bxdl). No entanto, elas não podem mover o Cavalo em c3. A imobilidade desse Cavalo não é questão de gosto ou desejo; movê-lo seria ilegal. Você não pode entregar seu Rei!

No Diagrama 35, as brancas pressionam o peão-c5 preto, mas ele está protegido, e tudo parece sob controle. Elas provam o contrário ao jogar **1.Cxb4!** para aproveitar a cravada na diagonal g1-a7 e ganhar um peão. Essa cravada relativa é bastante comum. As pretas poderiam ter capturado em b4, mas a resposta das brancas, 2.Bxb6, teria piorado ainda mais as coisas.

É óbvio que uma cravada relativa não é tão letal como uma absoluta, por isso não fique surpreso caso a peça se mova. Vejamos, numa famosa posição de Philidor, um bom exemplo de uma cravada relativa que desandou. Depois de **1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Cc3 a6?** (uma terrível perda de tempo) e **4.Bc4 Bg4??**, as pretas cravam o Cavalo branco, como mostrado no Diagrama 36, e ficam tranqüilas, crentes de que essa peça não vai a lugar nenhum. Mas, logo, logo, elas vão cair na real. As brancas jogam **5.Cxe5!!**, quebrando a cravada, mas expondo a Dama branca. Se as pretas pegassem o Cavalo, com 5...dxe5, então 6.Dxg4 ganharia um peão. Intrépidas, elas buscam uma refeição maior: **5...Bxd1? 6.Bxf7+ Re7 7.Cd5** xeque-mate; ganham a Dama, mas perdem o Rei.

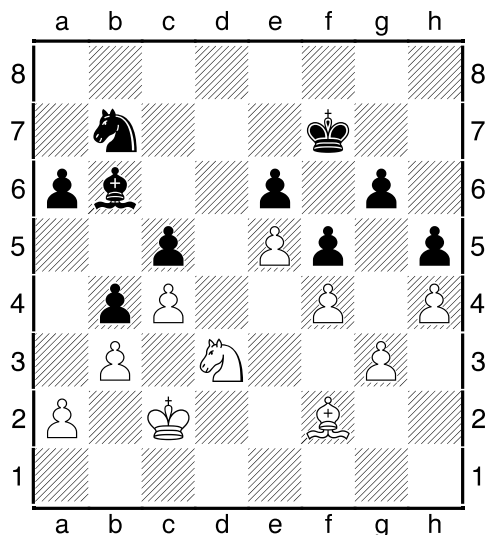



Diagrama 35. Jogam as brancas.

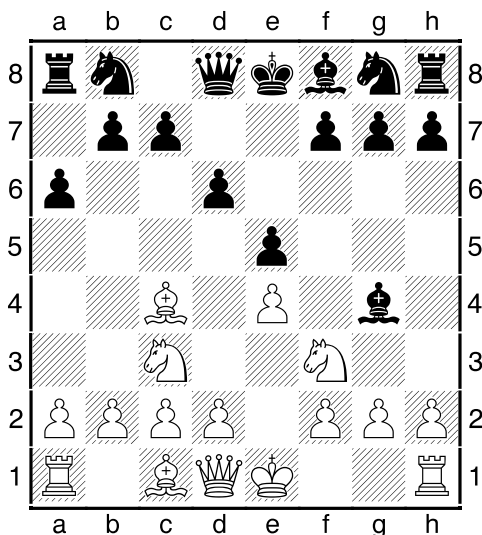



Diagrama 36. Jogam as brancas.

A partir desse exemplo, fica claro que não podemos confiar plenamente na prisão da cravada relativa. Não pressuponha que uma peça cravada nunca vai se mover.

A cravada relativa tem mais êxito quando uma peça importante é ameaçada de imediato. O Diagrama 37 ilustra um ataque desse tipo. O Cavalo preto em c6 está cravado porque sua Torre, em a8, se encontra na mesma diagonal do Bispo-g2 das brancas. Elas precisam aproveitar essa oportunidade, caso contrário as pretas jogarão .. .Tad8, e a cravada não vai mais existir. As brancas jogam **1.b5**, atacando o Cavalo-c6. Em vez de perder o Cavalo, as pretas terão mais lucro ao salvá-lo, com **1...Ce7**, e permitir **2.Bxa8**, pois **2...Txa8** faz com que percam apenas a qualidade. Uma perda de 2 pontos é muito melhor do que o déficit de 3 pontos resultante da captura do Cavalo.

Outra vantagem da tática da cravada surge quando o jogador que esta na defesa é incapaz de quebrá-la. Ele é obrigado a cuidar da peça cravada e tem de esperar humildemente pela aplicação de mais pressão. Por exemplo, no Diagra-

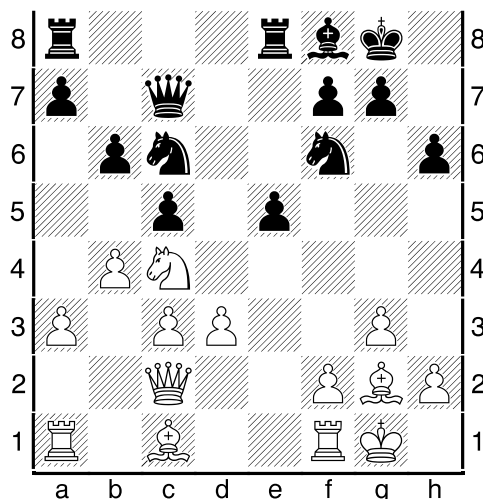



Diagrama 37. Jogam as brancas.

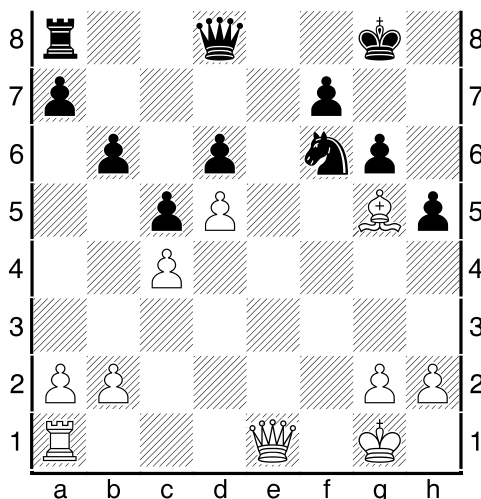



Diagrama 38. Jogam as pretas.

ma 38, as pretas adorariam mover o Cavalo para um local seguro, com 1...Cd7, mas, por causa da cravada, o subseqüente 2.Bxd8 provocaria a perda de sua Dama. Um lance da Dama, tal como 1...Dc7, simplesmente deixa o Cavalo pendurado. Por isso as pretas tentam dar-lhe apoio extra com **1...Rg7**. Com esse lance, elas esperam ganhar tempo para jogar 2...Dc7, seguido de um recuo do Cavalo, com 3...Cd7 ou 3...Cg8, que quebra a cravada. Tomando cuidado para as pretas não escaparem do laço, as brancas aumentam a pressão com **2.Dh4** (2.Dc3, com uma cravada absoluta na diagonal al-h8, também é muito forte). As pretas ficam completamente sem ação para evitar **3.Tf1**, seguido de **4.Bxf6**, que captura o Cavalo cravado. Esse exemplo mostra por que as cravadas são tão temidas.

Lembre-se: quando uma cravada está em ação, busque modos de aumentar a pressão no alvo. Pode ser que você não encontre nenhum, mas essa possibilidade deve sempre ser considerada.

Agora coloque a mão na massa destes testes, que enfatizam as cravadas relativas.

TESTES

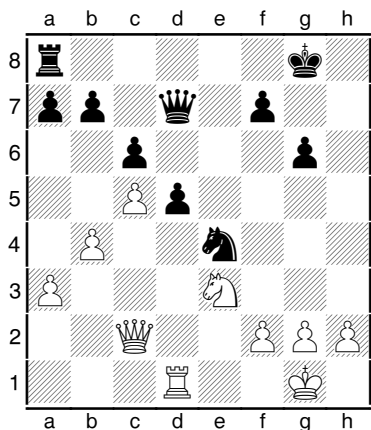
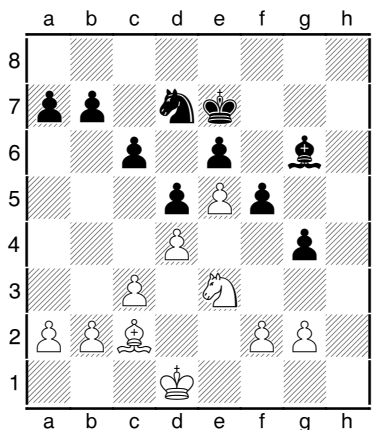
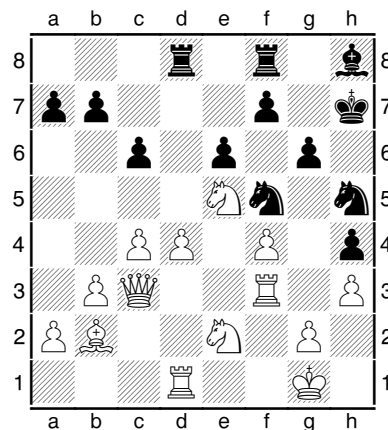
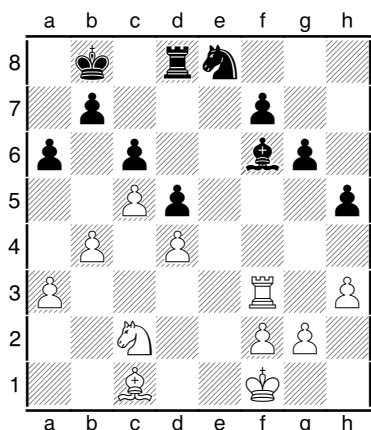
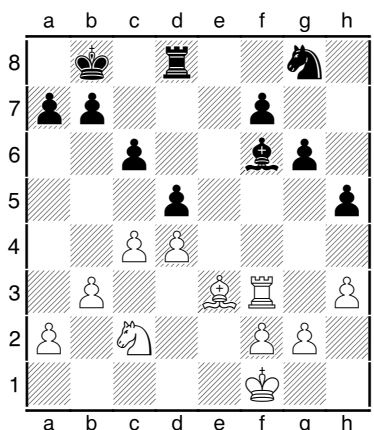
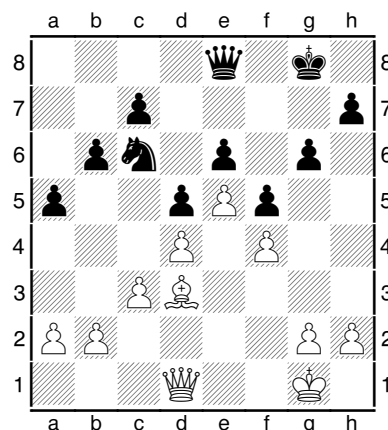
TESTE 27. Jogam as brancas. Será que a posição das pretas é tão segura quanto parece? Note que a Dama preta em d7 está sem defesa. Como as brancas podem aproveitar isso?

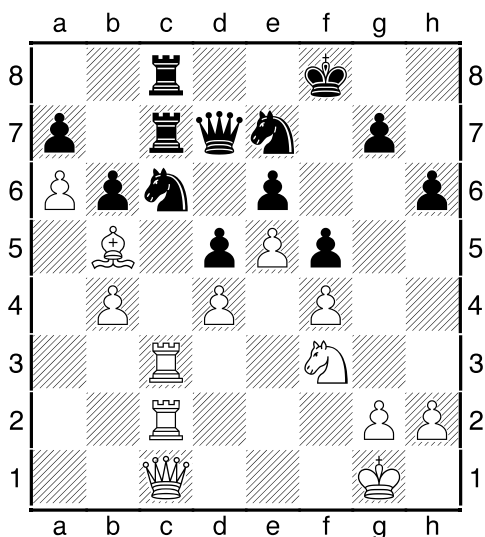
TESTE 28. Nesta posição, há algum modo de as brancas ganharem um peão?

TESTE 29. Levei muito tempo para montar esta armadilha para as brancas do campeão europeu júnior nesta posição. Agora é minha vez de jogar e a chave de minha armadilha é a Torre sem defesa em dl. Como eu ganhei um peão?

TESTE 30. Jogam as brancas. O Bispo preto está cravado porque qualquer lance que fizer custará o peão-f7. Infelizmente as brancas não parecem capazes de aproveitar esse fato. Será que elas podem criar outras cravadas?

TESTE 31. Mais uma vez jogam as brancas. A solução que você usou no teste anterior também serve para este?

TESTE 32. Será que as brancas podem ganhar material com uma cravada?

Teste 27

Teste 28

Teste 29
Van der Wiel-Seirawan
Graz, 1980

Teste 30

Teste 31

Teste 32

TESTE 33. Este teste baseia-se num jogo entre dois titãs do xadrez. Na época, Alexander Alekhine era campeão mundial e Aaron Nimzovich era forte candidato ao título. As brancas prenderam o adversário com uma série impressionante de cravadas relativas na coluna-c e na diagonal a4-e8. As pretas sofrem, mas conseguem se manter Agora jogam as brancas. Como elas acabaram com esse sofrimento?

Teste 33
Alekhine-Nimzovich
San Remo, 1930

4

O espeto

O espeto tem sido comparado a uma cravada ao contrário. Na cravada, o objetivo do atacante é ganhar a peça cravada ou uma peça mais valiosa que está atrás dela. No espeto, o objetivo do atacante é ameaçar uma peça valiosa para que ela seja forçada a se mover, permitindo a captura da peça que está atrás dela.

A posição no Diagrama 39 ilustra dois espetos: o Bispo branco em d5 espeta a Torre e o Cavalo pretos, enquanto a Torre branca espeta o Rei e a Torre pretos. (Se invertêssemos as duas peças pretas na ala da Dama e colocássemos o Cavalo em c6 e a Torre em b7, teríamos uma cravada em lugar de um espeto.) Embora, na posição inicial, as pretas tenham uma Torre a mais, elas vão terminar perdendo a vantagem material. Primeiro, seu inestimável Rei está em xeque e é forçado a se mover com **1...Rg6**; as brancas respondem com **2.Txf8**, capturando a Torre espetada. Mas os problemas das pretas não terminam aí: elas estão destinadas a perder ainda mais material por causa de um outro espeto do Bispo. Depois que elas movem a Torre-c6, o Cavalo é perdido.

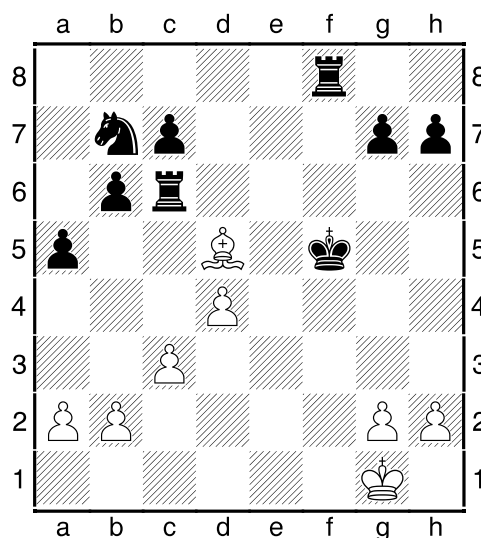



Diagrama 39. Jogam as pretas.

Agora vamos consolidar o entendimento do espeto com alguns outros exemplos.

No Diagrama 40, as brancas têm uma qualidade a menos, mas ainda podem espetar o Rei e a Torre pretos e ganhar material, com **1.Dh3+**. Agora tanto 1...Df5 quanto 1...De6 significaria a perda da Dama preta. Jogar 1...Rd8 é impossível, pois o Bispo branco em h4 cobre a casa-d8; portanto as pretas não têm nada melhor do que **1...Rc6** ou **1...Re8**, depois do que **2.Dxc8** captura a Torre de graça.

Diagrama 40. Jogam as brancas.

Agora dê uma olhada no Diagrama 41, em que as pretas acabaram de jogar o ruim **1...Ca5??** na esperança de fazer picadinho do Bispo branco em b3, mas não notaram a possibilidade de **2.Th5!**, com o qual as brancas espetam a Dama e o Cavalo pretos. Depois que as pretas recuam a Dama, o Cavalo-a5 cai, e as pretas afundam-se numa diferença de sólidos 3 pontos.

No Diagrama 42, as peças brancas estão mais ativas do que as pretas, e os dois Bispos pretos encontram-se mal defendidos. É fácil criar um espeto com **1.De4!**. O Bispo em e6 é atacado; se for movimentado, a pobre pecinha em e7 vai para o sacrifício.

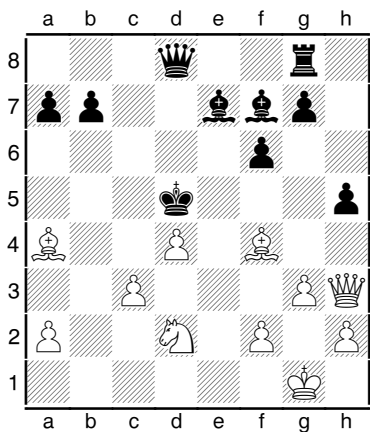
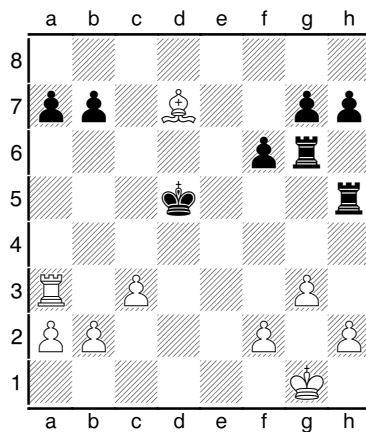
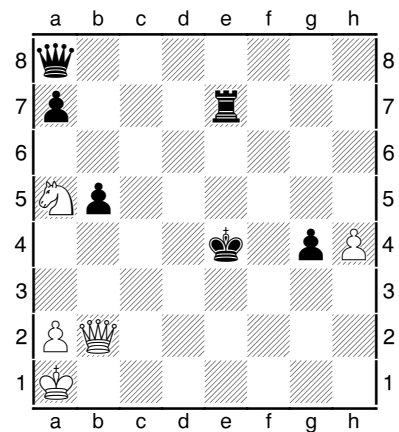
Diagrama 41. Jogam as brancas.

Diagrama 42. Jogam as brancas.

Agora vamos tentar solucionar alguns testes. Na seção seguinte, você deve procurar espetos, mas se encontrar alguma coisa melhor, não hesite em usá-la.

TESTES

TESTE 34. Qual é o melhor lance das brancas?
TESTE 35. As brancas estão com qualidade a menos. Encontre dois modos de recuperar a qualidade perdida.
TESTE 36. Relacione todos os espetos possíveis para as brancas e depois decida qual é o melhor

5

O Rei: táticas e combinações

Se você é observador, deve ter notado que muitas táticas são possíveis graças a um Rei fraco ou em posição aberta. O jogador pode ignorar um ataque ao Cavalo ou ao Bispo; pode lançar as Torres ao vento; pode sacrificar a Dama; mas o Rei é indispensável: sem ele a partida chega ao fim.

Por causa das conseqüências da morte do Rei, é compreensível que muitas táticas e combinações girem em torno dessa peça tão importante. Neste capítulo, vamos analisar as táticas e combinações a partir da perspectiva do mate afogado, do xeque perpétuo, da destruição da cobertura do Rei e do xeque-mate na primeira fileira.

MATE AFOGADO

As vezes você sente que está sendo estraçalhado pelo adversário. Primeiro ele devora todos os seus peões; depois janta uma ou duas peças menores; e, finalmente, esquarteja as Torres e a Dama. Você fica com quase nada... uns poucos sobreviventes e um clérigo. Nesse momento da partida, um mate afogado pode ser muito útil.

O mate afogado acontece quando é sua vez de jogar, mas você, não tem nenhum lance legal disponível. Nessa situação a contagem material perde a importância, e declara-se o empate. Em torneios de xadrez, a vitória vale 1 ponto; o empate, meio ponto; e a derrota, um zero bem redondo! Quando for colocado contra a parede, você desejará enganar o adversário, levando-o a capturar mais do que poderia. Assim você será capaz de salvar um meio ponto decisivo.

O Diagrama 43 traz um exemplo perfeito de mate afogado. As brancas têm 9 pontos a mais (uma Dama inteira), mas podemos observar que uma diferença de material tão grande não é capaz de garantir a vitória. A partida está empatada, pois as pretas não têm condições de se movimentar. Seus peões empacaram, e as casas b8 e d8 não estão disponíveis por causa da presença da Dama branca. Esse tipo de empate em geral acontece quando jogadores descuidados pensam que a partida já está ganha e param de prestar atenção.

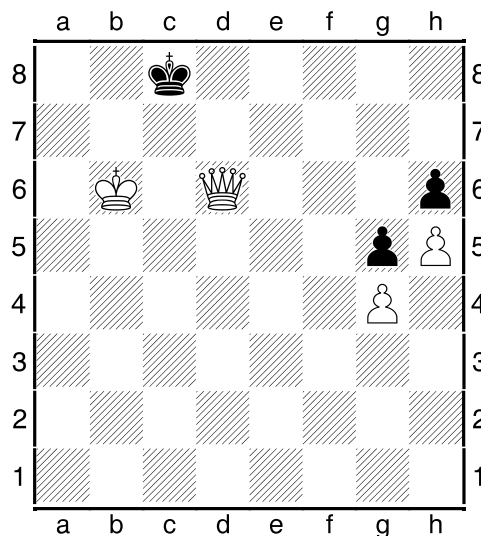



Diagrama 43. Jogam as pretas.

No Diagrama 44 as coisas não parecem boas para as pretas, porque além da vantagem de 4 pontos (uma Dama vs. uma Torre), as brancas também ameaçam xeques-mates múltiplos (1.Dc7 xeque-mate, 1.Dd7 xeque-mate e 1.Df8 xeque-mate). Entretanto, uma observação mais cuidadosa revela que as pretas têm a chance de salvar essa partida. Nesse momento seu Rei não dispõe de lances legais, apenas a Torre pode se mover. Tudo o que elas precisam fazer é livrar-se dessa Torre para chegar ao mate afogado. Com essa idéia na cabeça, não é difícil identificar o melhor lance para as pretas: **1...Tb6+!** As brancas não têm escolha; sua única opção é capturar a Torre, com **2.Rxb6**, e caso não façam isso, as pretas irão capturar a Dama branca depois que o Rei branco sair do caminho. Para azar das brancas, capturar a Torre não leva a lugar nenhum, pois no final as pretas ficam sem lance. A fiel Torre preta sacrificou-se para salvar seu soberano.

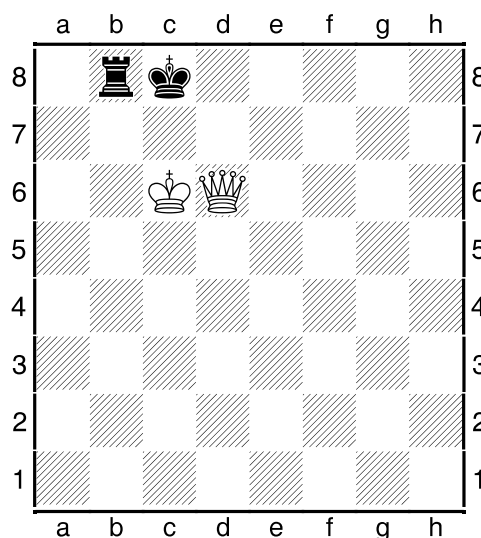



Diagrama 44. Jogam as pretas.

As brancas, com dois peões a mais, têm a nítida vantagem no Diagrama 45. Ameaçam capturar a Torre preta, com 2.g7+ (um garfo de peão). Para as pretas,

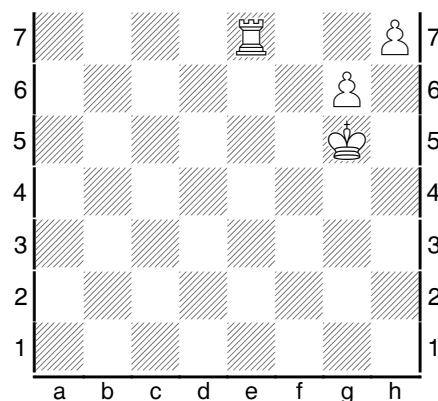



Diagrama 45. Jogam as pretas.

a fuga da Torre, com 1...Tf1, perde para 2.Te8+ Rg7 3.Tg8 xeque-mate ou 3.h8=D xeque-mate; e ficar na primeira fileira, com 1...Ta8 perde para 2.Rh6 e um rápido xeque-mate. Portanto, as pretas seguem em busca do mate afogado e sabem que precisam se livrar da sua Torre móvel. Jogam **1...Tf5+!**; a resposta das brancas é **2.Rg4** (2.Rxf5 produz o mate afogado e 2.Rh6 Th5 +! força as brancas a fazerem picadinho da Torre). A partida continua com **2...Tf4+! 3.Rg3 Tf3+!**, as pretas continuam dando xeque a partir da coluna-f, até que as brancas se cansam da perseguição, capturam a Torre e permitem o mate afogado.

Eis outro exemplo. No Diagrama 46, as pretas têm duas peças a menos e normalmente ficariam tentadas a abandonar a partida. Contudo, mais uma vez elas têm potencial para criar um mate afogado. Já que a Dama é o último integrante ativo de seu exército, as pretas se livram dela com rapidez: **1...Dh2+!! 2.Rxh2** e, vejam só, conseguem um mate afogado! Temos então a moral da história:

Quando estiver em apuros, mas notar que seu Rei não pode se mover, anime-se e tente encontrar um mate afogado!

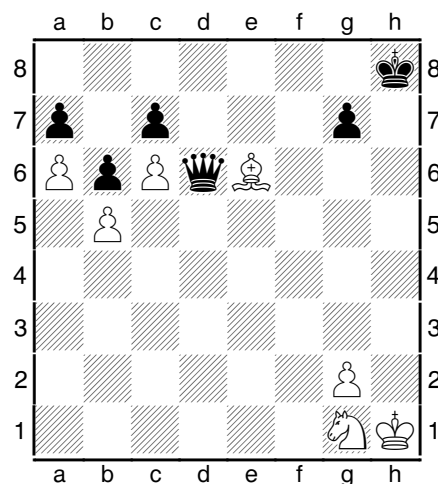



Diagrama 46. Jogam as pretas.

Há também o outro lado dessa moral:

Quando estiver esmagando o adversário, apenas a espera de que ele abandone a partida a qualquer momento, não cochile! Fique atento ou poderá ser surpreendido por um mate afogado salvador.

Até aqui, tratamos do mate afogado do Rei como um último recurso para evitar a derrota. Tenha cuidado, no entanto, para não cometer o erro grave de criar uma situação em que o seu Rei fique em mate afogado, mas o resto do exército continue com plenos lances. Suponhamos que você sacrifique todo o exército e, num rasgo de confiança, declare mate afogado, mas, para sua surpresa, o adversário aponte a existência de um peão no extremo do tabuleiro, cujos lances são legais. Que constrangedor!

Vejamos alguns poucos exemplos de mates afogados indesejáveis. No Diagrama 47, o problema das pretas está no Rei, que se encontra afogado e não pode ir a lugar nenhum. Tudo o que as brancas precisam fazer é encontrar um xeque para terminar a partida o mais rápido possível. Uma vez que o peão-h7 está cravado pela Torre-hl, **1.Cg6** xeque-mate é mais do que suficiente.

Um dos melhores meios de punir um Rei afogado é providenciar um xeque-mate sufocado, que acontece quando o Rei fica completamente cercado por suas próprias peças, ou seja, bajulado com afeição e sem chances de ir a lugar nenhum. Essa situação está ilustrada no Diagrama 48. As brancas jogam 1.Dg8+!!, e depois de **1..Cxg8** ou **1...Txg8** (1...Rxg8 é impossível por causa do Bispo em c4), **2.Cf7** é xeque-mate.

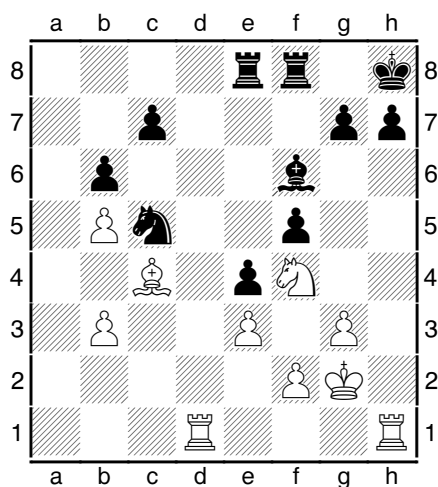



Diagrama 47. Jogam as brancas.

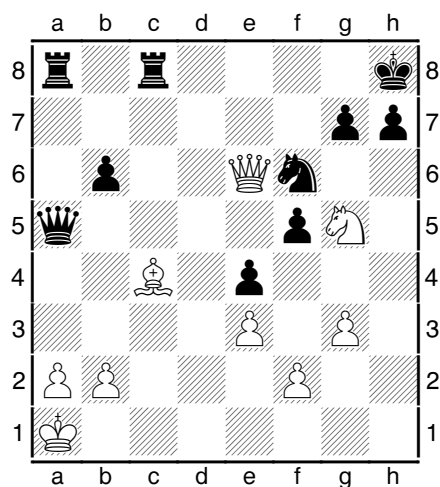
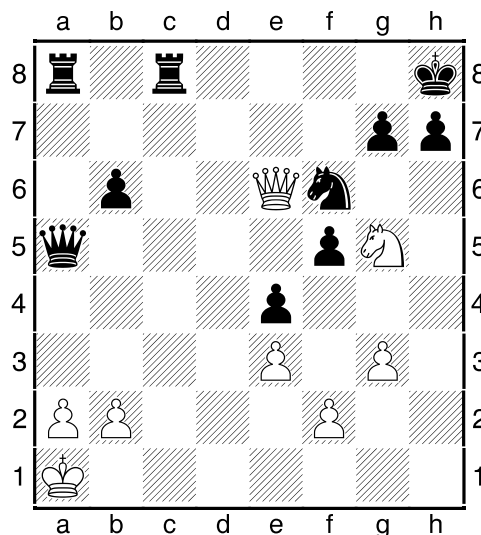



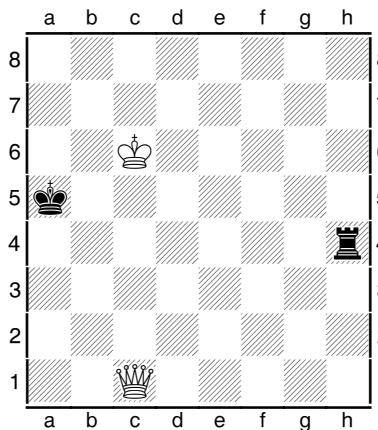
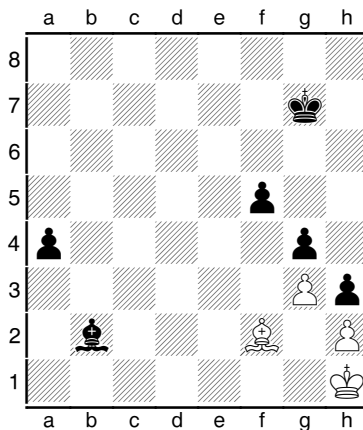
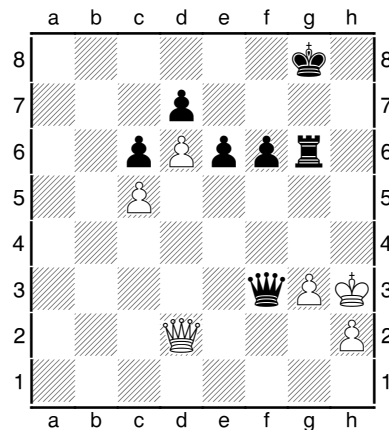
Diagrama 48. Jogam as brancas.

Meu padrão favorito de xeque-mate sufocado é mostrado no Diagrama 49. Aqui temos a mesma posição do Diagrama 48, mas sem o Bispo branco em c4. Agora o "brilhante" 1.Dg8+ seria refutado com o simples LRxg8, mas as brancas ainda podem dar o xeque-mate com **1.Cf7+ Rg8 2.Ch6++** (um xeque duplo) **2...Rh8** (2...Rf8 permite 3.Df7 xeque-mate) **3.DgB+!! Txg8 4.Cf7** xeque-mate.

Esse último exemplo traz à memória uma lembrança muito querida. Quando meu primeiro professor de xadrez, Jeffrey Parsons, mostrou-me esse xeque-mate

Dagrama 49. Jogam as brancas.

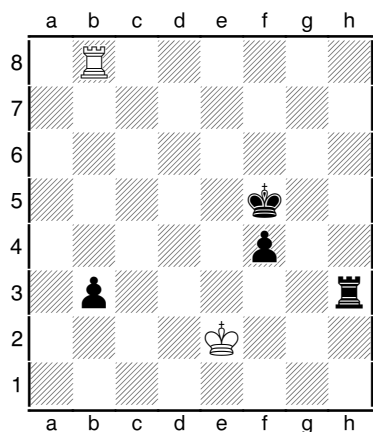
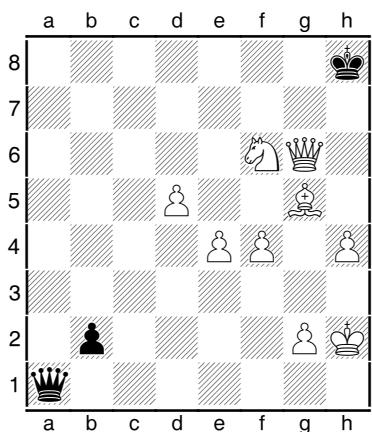
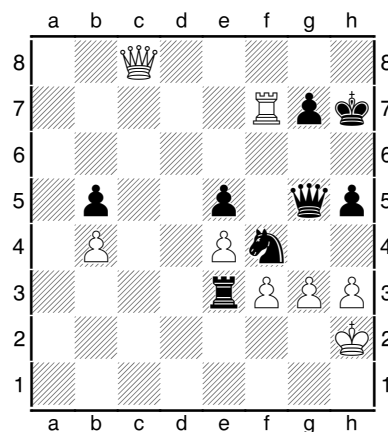
mate sufocado, fiquei maravilhado, e corri para casa para demonstrá-lo à minha mãe, que estava ocupada, preparando o jantar. Eu a arrastei até o tabuleiro de xadrez e revelei a maravilha recém-descoberta. "Que maravilhoso, Yasser!", disse ela, "mas será que agora posso terminar o jantar?" Pela primeira vez na vida compreendi que o resto do mundo não estava fascinado pelo xadrez. Veja só o que eles estão perdendo!

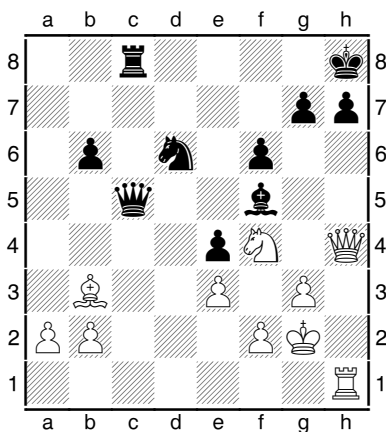
TESTES

TESTE 37. Jogam as pretas. Como elas podem se salvar?
TESTE 38. Com um déficit de dois peões, as brancas só podem esperar um milagre. Jogam as brancas. O peão-a preto corre em direção ao posto de Dama, com 1...a3, 2...a2 e 3...a1. As brancas pouco podem fazer para evitar esse avanço. Elas devem abandonar a partida? Você vê alguma alternativa?
TESTE 39. Com sua Torre extra, as pretas estão ganhando facilmente e gostariam de dar logo o xeque-mate nas brancas com 1...Th6+, mas notam que 2.Dxh6 pode frustrar seus planos. Uma vez que o Rei das brancas tem a casa-h4 e não está em mate afogado, as pretas jogam **1...Tg5**, com a poderosa ameaça de 2...Th5 xeque-mate. Esse é um lance sábio para as pretas?

Teste 37 Teste 38 Teste 39

TESTE 40. As pretas têm dois peões extras e estão buscando uma vitória rápida. O ex-Campeão Mundial Vasily Smyslov decide arrasar seu adversário com **1...b2**, pois em seguida 2.Txb2 Th2+ vai espetar a Torre branca. Esse é um bom lance?

TESTE 41. O Rei preto está cercado por peças brancas e logo estará em xeque-mate. Em desespero, as pretas jogam **1...Dhl+**. Será que as brancas devem pegar a Dama preta?

TESTE 42. Esse é um dos maiores salvamentos da história do xadrez. Além de ter uma peça a mais, as pretas estão prestes a dar o xeque-mate ao Rei branco, com ...Re2+. (Por exemplo, 1.gxf4 perderia para 1...Te2+ 2.Rhl Dg2 xeque-mate.) Em vez de desistir, as brancas montam uma armadilha tortuosa, com **1.h4! Te2+ 2.Rh1**. As pretas devem jogar 2.:.Dxg3?

Teste 40
Bernstein-Smyslov
Groningen, 1946

Teste 41

Teste 42
Evans-Reshevsky
Nova Iorque, 1963

TESTE 43. As brancas notam que o Rei preto não tem para onde correr e adorariam executar o monarca com o xeque da vitória. Como elas podem acabar com as pretas?

Teste 43

XEQUE PERPÉTUO

Outro modo de salvar uma partida quase perdida consiste em criar um xeque perpétuo. Isso acontece quando o jogador coloca o Rei inimigo repetidamente

em xeque. O Rei é açoitado de um lado para o outro e não consegue escapar dos vários xeques. Quando uma seqüência de lances resulta na movimentação das peças de um lado para o outro, nas mesmas casas e nas mesmas posições, por três vezes, chama-se o jogo de tripla repetição da posição e declara-se o empate.

O Diagrama 50 mostra um caso simples de xeque perpétuo. As pretas ameaçam o xeque-mate com 1...Tb8+ ou 1...Tfl+, por isso as brancas têm de lutar para salvar a própria pele. Felizmente elas conseguem um empate fácil com **1.Dg6+ Rh8 2.Dh6+ Rg8 3.Dg6+**, que resulta na repetição da posição original. Depois de três repetições, qualquer um dos jogadores pode reivindicar o empate.

O Diagrama 51 traz outro exemplo de xeque perpétuo. As pretas estão prestes a executar o Rei inimigo, mas as brancas conseguem sobreviver, usando o xeque repetido ao monarca preto. Mantendo as pretas ocupadas com os xeques, elas evitam que o adversário desça o machado em alguma outra parte do tabuleiro. O empate por xeque perpetuo ocorre depois de **1.Tg7+ Rh8 2.Th7+ Rg8 3.Thg7+!** (Esse é o xeque com a Torre correta. 3.Tdg7+?? seria um erro terrível, pois em seguida as pretas poderiam cruzar a coluna-d com 3...Rf8 4.Tf7+ Re8 5.Te7+ Rd8 6.Td7+ Rc8, e depois 7.Tc7+ seria respondido com 7.. .Dxc7, o lance vitorioso das pretas.) A partida continua com **3...Rf8 4.Tgf7+ Re8 5.Tfe7+** e, já que não podem cruzar a barreira da coluna-d, as pretas têm de retornar à ala do Rei e permitir o ataque perpétuo ao Rei.

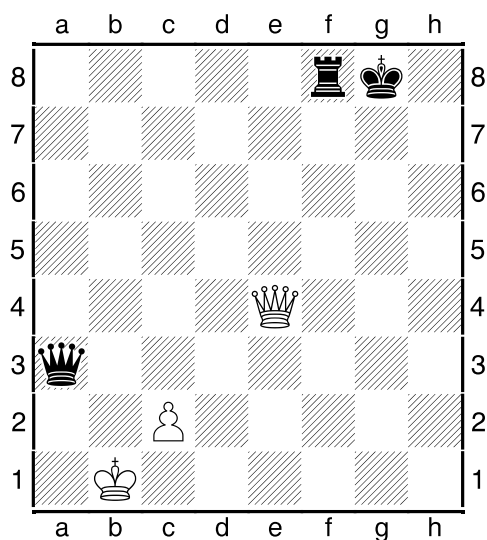



Diagrama 50. Jogam as brancas.

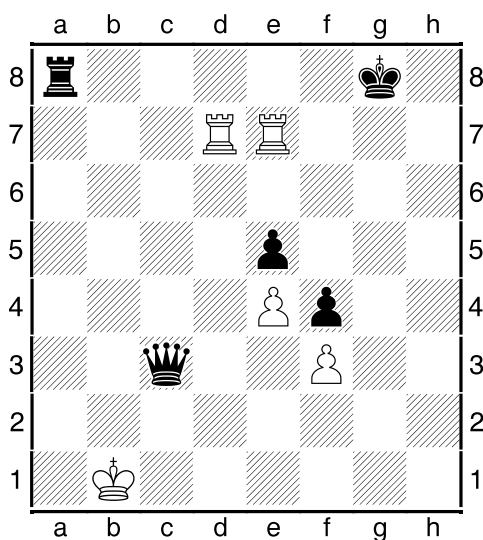



Diagrama 51. Jogam as brancas.

Como eu disse, o xeque perpétuo é usado para salvar uma partida inferior ou praticamente perdida; o objetivo não é um xeque-mate, mas um empate pela repetição. Porém, caso o adversário se recuse a permitir a repetição e comece a caminhar na direção do xeque-mate, aceite de bom grado esse favor!

Agora, vamos dar um sabor combinatório à tática do xeque perpétuo, introduzindo um sacrifício. No Diagrama 52, as brancas estão à beira do abismo, com 1...Tb8+, 1...Db2+ ou 1...Da1+. Elas precisam chegar ao Rei preto ou abandonar a partida. Uma vez que o monarca inimigo está cercado por um muro de peões, é preciso romper essa barreira e obter algum resultado com rapidez. Se houver a menor hesitação, a partida estará perdida.

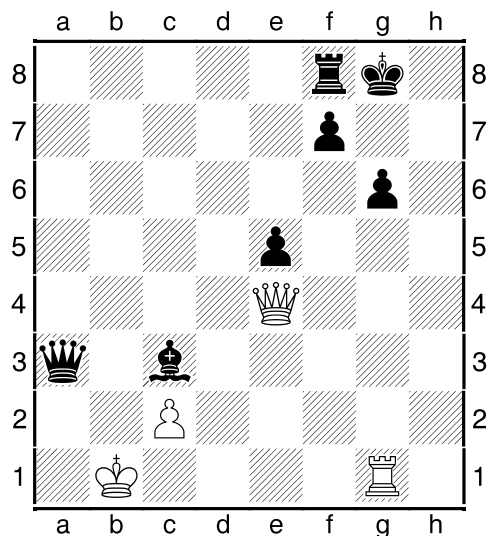



Diagrama 52. Jogam as brancas.

As brancas lançam-se à ação com **1.Txg6+!** (expondo o Rei preto), e as pretas são forçadas a jogar **1...fxg6**. (Os dois lances do Rei perdem: 1...Rh8?? 2.Dh4 xeque-mate e 1...Rh7?? 2.Tg1 - xeque descoberto - 2...f5 3.Dh4 xeque-mate.) A partida continua com **2.Dxg6+ Rh8 3.Dh6+**, levando a um xeque perpétuo e ao empate.

Neste livro, tentei combinar vários temas táticos de modo que, ao passar de uma tática para outra, o leitor pudesse identificar a presença dos temas apresentados antes. O meu objetivo é familiarizá-lo com os padrões comuns, de forma que você desenvolva uma habilidade combinatória o mais rápido possível.

Na posição mostrada no Diagrama 53, **1.Dxg6+** é possível por causa da cravada absoluta que o Bispo branco criou ao longo da diagonal a2-g8. Depois de **1...Rh8 2.Dxh6+ Rg8 3.Dg6+**, temos o mesmo xeque perpétuo dos dois exemplos anteriores.

O Diagrama 54 mostra outro padrão típico de xeque perpétuo. As brancas forçam um empate, movendo a Dama ao longo da diagonal e8-h5: **1.De8+ Rh7 2.Dh5+ Rg8 3.De8+** empate.

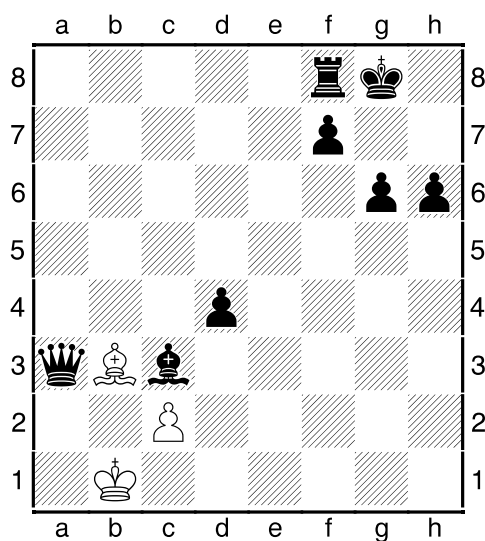



Diagrama 53. Jogam as brancas.

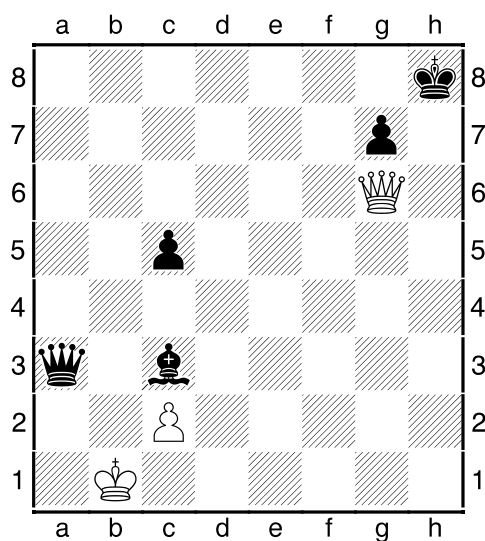
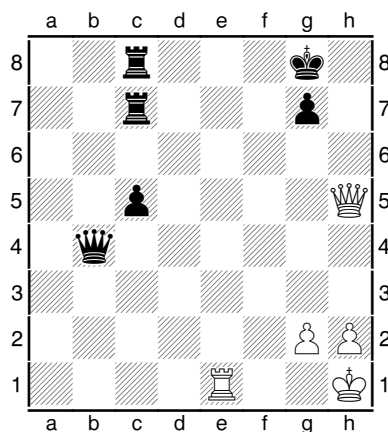
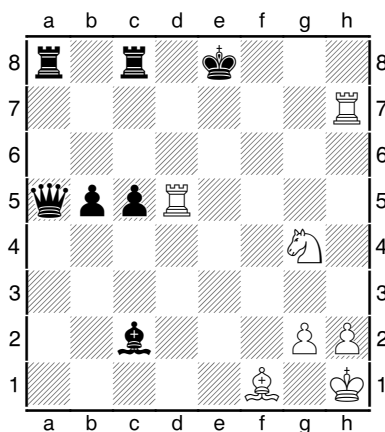
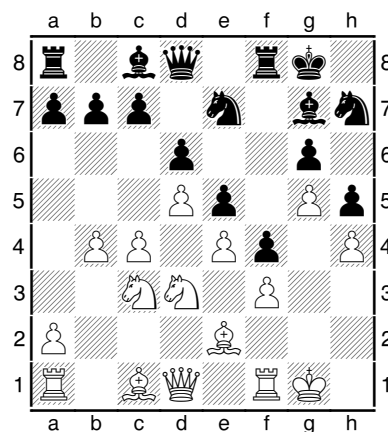
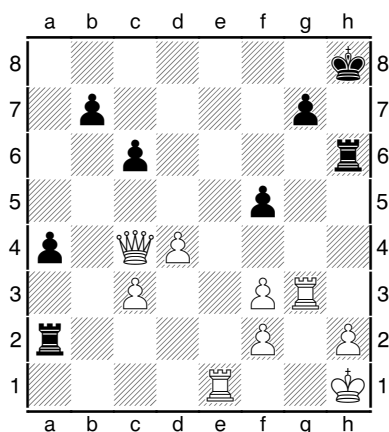



Diagrama 54. Jogam as brancas.

TESTES

TESTE 44. Jogam as brancas, que têm uma Torre a menos. Será esse o momento de abandonar a partida? Ou elas devem continuar?
TESTE 45. Jogam as brancas. Encontre o xeque perpétuo.
TESTE 40. As pretas não gostam do rumo que a partida está tomando, pois têm menos espaço do que o adversário. Ao buscar um modo de salvar a própria pele, que surpresa elas preparam ao adversário?

Teste 44 **Teste 45** **Teste 46**
Gricorian-Jurtaev
URSS, 1979

TESTE 47. A Torre preta em a2 é atacada pela Dama branca, e as pretas estão preocupadas também com a ameaça das brancas de jogar 1.Te8+ Rh7 2.Dg8+ xeque-mate. Elas têm como sair dessa confusão?

Teste 37
Domuls-Staerman
URSS, 1978

COMO DESTRUIR A PROTEÇÃO DO REI

Todos os jogadores de xadrez adoram perseguir o Rei inimigo até a morte, mas não é fácil capturar o monarca. Em geral ele corre em busca da oportunidade de rocar na ala do Rei, onde fica protegido atrás dos peões em f2, g2 e h2. Para alcançar o Rei entrincheirado desse modo, o jogador com freqüência tem de sacrificar uma ou duas peças a fim de empurrar essa peça supostamente protegida em direção a um território hostil. Quando fica circulando pelo centro, sem proteção, o Rei costuma

perecer, pois as peças inimigas podem caçá-lo com facilidade. Se perceber essa possibilidade de xeque-mate, o jogador deve abandonar quaisquer preocupações materiais. Até mesmo quando tiver muitas peças a menos o xeque-mate sempre termina a luta em seu favor.

O Diagrama 55 mostra um padrão clássico de xeque-mate. Cobrindo as duas colunas, as brancas conseguem jogar **1.Th1** xeque-mate. Vamos transportar essa idéia para uma situação mais complicada. No Diagrama 56, os dois jogadores tentam chegar ao Rei do outro. As pretas ameaçam o Rei das brancas com 1...Db2 xeque-mate. O Rei negro está enfraquecido pela ausência do peão g7, apesar de parecer seguro, enfiado atrás do peão-h7. Já que esse peão é tudo o que protege
o Rei preto, as brancas têm de encontrar um método de afastar o peão e criar a posição de xeque-mate mostrada no Diagrama 55.

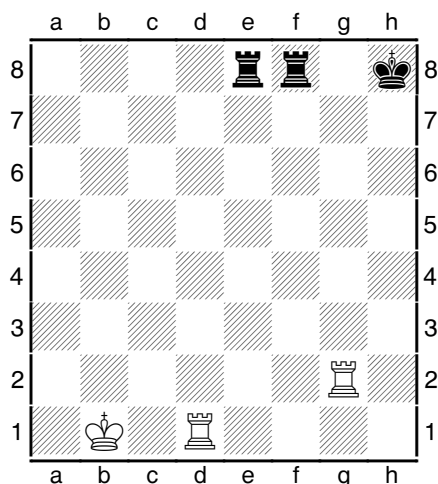



Diagrama 55. Jogam as brancas.

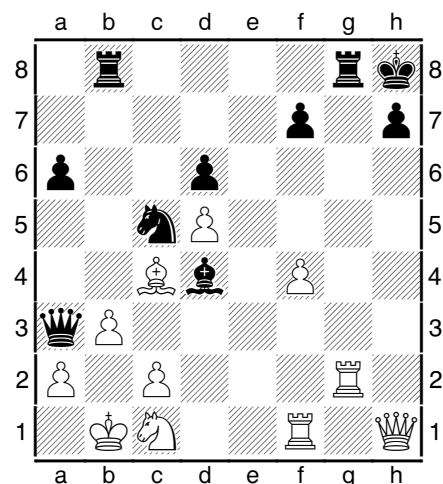



Diagrama 56. Jogam as brancas.

Jogando sem luvas de pelica, as brancas chutam o peão para fora do tabuleiro com **1.Dxh7+!**. Sem peões ao seu redor, o Rei preto é presa certa das Torres brancas, e **1...Rxh7 2.Th1** produz o xeque-mate. Na posição final, o fato de as brancas ficarem com uma Dama a menos não significa nada; na verdade o sacrifício da Dama que leva ao xeque-mate é mais do que satisfatório. Experimente essa jogada alguma vez.
O Diagrama 57 traz um exemplo famoso em que o Rei é forçado a pisar em território hostil. É considerado uma das combinações mais bonitas do mundo. As pretas jogam **1...Dxh3 +!!**, abrindo mão da Dama, para arrastar o Rei branco até a beira da ruína. A partida continua com **2.Rxh3 Th6+ 3.Rg4**. (Avançar o Rei pelo tabuleiro não era o que as brancas queriam, mas não havia escolha.) Agora **3...Cf6+ 4.Rf5** leva ao paradoxal **4...Cg4!!**. As pretas bloqueiam a Torre branca, impedindo que ela participe da defesa, e ameaçam o assassinato ...Tf8+. Tanto **5.fxg4 Tf8+** quanto **5.Rxg4 Tg8+ 6.Rf5 Tf6** levam ao xeque-mate. Esse exemplo mostra como as Torres são caçadoras formidáveis quando o Rei está exposto.

Um erro comum entre os iniciantes é pensar que o Rei inimigo enfrenta problemas quando é levado à segunda fileira. Algumas vezes isso realmente é verdade, mas, em geral, com um simples passo atrás, ele volta à posição original. Diante da situação mostrada no Diagrama 58, muitos jogadores de posse das brancas tentam **1.Cg5 h6 2.Cxf7?! Txf7 3.Bxf7+ Rxf7**, e essa não é uma boa

a b c d e f g h   a b c d e f g h

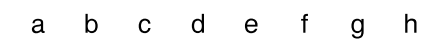
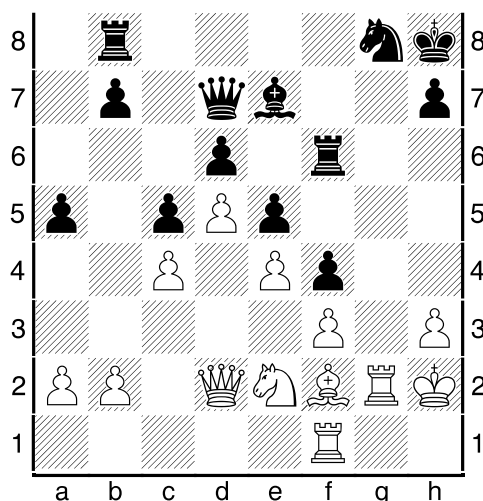



Diagrama 57. Jogam as brancas.

Averbakh-Kotov
Zürich, 1953

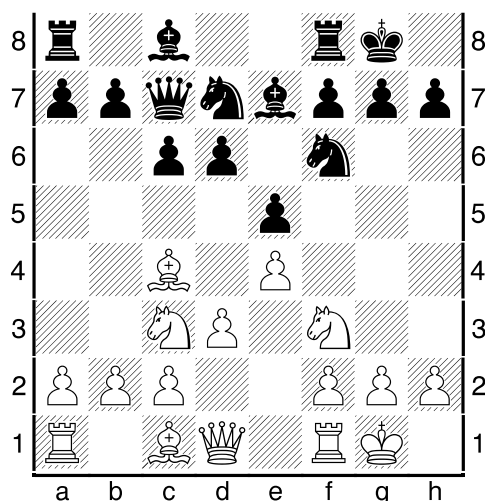



Diagrama 58. Jogam as brancas.

manobra. O Rei preto pode voltar com facilidade ao local seguro, com 4...Rg8 e, embora a contagem de material esteja equilibrada (6 vs. 6), duas peças em geral são consideradas superiores a uma Torre e um peão no meio-jogo, pois as duas peças representam duas unidades fortes de ataque vs. uma Torre. (O peão extra só é útil no final.)

Se quiser ter sucesso numa captura em f7, o jogador precisa arrastar o Rei para mais perto do centro do tabuleiro. O Diagrama 59 oferece uma ilustração viva de como fazer isso.

Já vimos como é perigoso para o Rei ser arrastado até um espaço aberto e, nesse caso, as brancas encontram um modo novo de convidar o Rei preto a entrar na festa: **1.Bxf7+! Rxf7**. O Rei colocou a cabeça para fora de casa, mas, se continuar nessa posição que lhe permite voltar para o próprio buraco, o sacrifício das brancas terá sido em vão. E hora de agarrá-lo e lançá-lo no espaço aberto. As brancas jogam **2.De6+!!**, oferecendo também sua Dama. Agora um recuo das pretas, com 2...Rf8, perde para 3.Cg5, e fica difícil evitar o 4.Df7 xeque-mate.

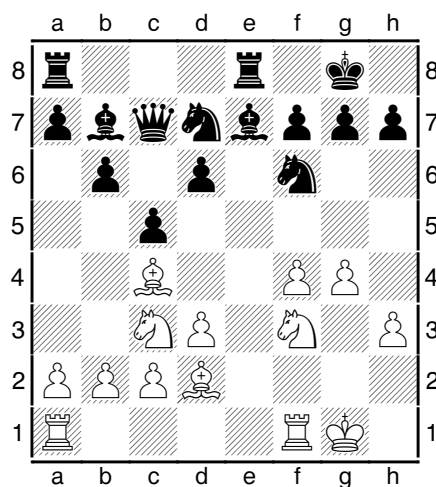



Diagrama 59. Jogam as brancas.

Elas decidem aceitar o presente e dirigem-se ao centro do tabuleiro, com **2...Rxe6**. A resposta é: **3.Cg5** xeque-mate!

O Diagrama 60 mostra outro exemplo. Nesse caso, a posição das pretas é perfeitamente satisfatória, e elas deveriam jogar 1...Td8, pressionando o peãod4 das brancas. Em vez disso, acham que seria melhor livrar-se do Cavalo branco, por isso decidem afugentá-lo com **1...f6??**. Inesperadamente o teto desaba, depois de **2.Cg6+! hxg6 3.Th1+**, são obrigadas a jogar **3...Bh3+** e permitir o **4.Txh3** xeque-mate.

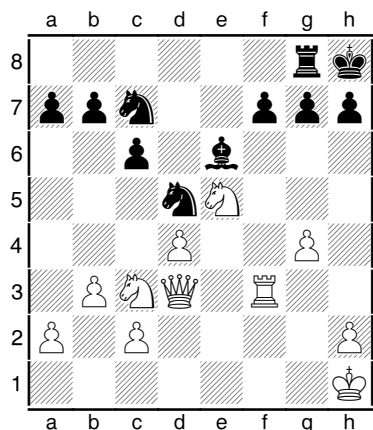
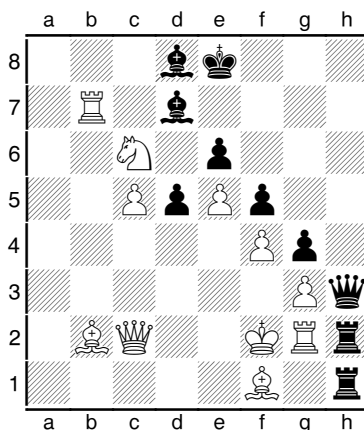
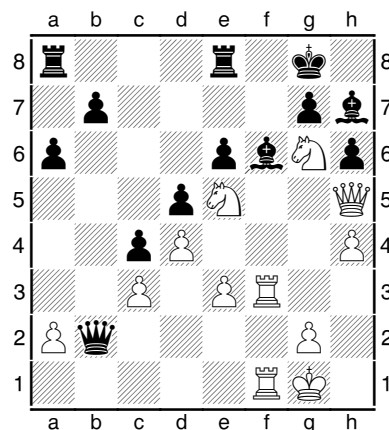
Diagrama 60. Jogam as pretas.

O que aconteceu aqui? É muito simples. Quando o Rei fica afogado ou tem poucos lances disponíveis, um sinal de alerta deve começar a soar na cabeça do jogador Um Rei com limitada habilidade de movimentos é muito vulnerável, pois qualquer xeque pode facilmente resultar em xeque-mate. Tudo que o atacante tem de fazer é descobrir um modo de penetrar nos aposentos de sua majestade. Uma das vantagens de 1...Td8 é que o Rei passa a ter acesso à casa-g8, o que põe fim às preocupações com massacres do tipo que acabamos de ver A moral é:

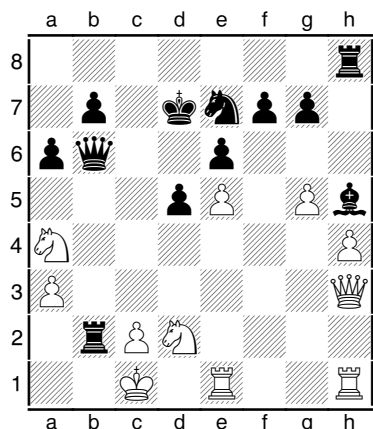
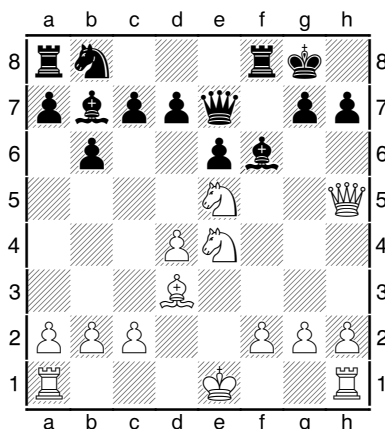
Tente manter intacta a proteção de peões em frente ao Rei e garanta ao monarca algum espaço para respirar

TESTES

TESTE 48. Jogam as brancas. O Rei preto está confortável e tranqüilo atrás de seus peões. O que elas podem fazer para mudar as coisas?
TESTE 49. As Torres e a Dama pretas não parecem capazes de pôr fim às brancas. Você consegue descobrir um modo de as pretas trazerem uma outra unidade ao ataque?
TESTE 50. As peças brancas estão agrupadas em torno do Rei preto, mas os peões pretos em g7 e h6 sustentam a posição. Levando em conta que têm um peão a menos, as brancas tentam descobrir um modo de vencer essa barreira. Manobras tranqüilas não vão dar conta do recado; a situação exige uma medida enérgica.

Você consegue encontrar uma continuação forçada que garanta a vitória das brancas?

Teste 48 **Teste 49** **Teste 50**

TESTE 51. Meu adversário nessa partida, o Grande Mestre tcheco Vlastimil Hort, tem a reputação de ludibriar os oponentes com jogadas táticas. Deliberadamente capturei o seu peão-b2, e Hort jogou um garfo de Cavalo, capturando uma Torre. Nessa altura da partida, descobri um modo complicado de destruir a proteção de peões do Rei branco com uma de minhas melhores combinações. O que fiz? Tudo bem se você não conseguir descobrir tudo, o mais importante é que você aprenda a reconhecer a importância de deixar o Rei inimigo vulnerável ao ataque direto. Se conseguir descobrir os quatro primeiros lances, já merece parabéns.

TESTE 52. Um clássico maravilhoso do baú do tesouro das combinações. As brancas notam que um ataque ao Bispo vulnerável, na casa h-7, com 1.Cxf6+, fracassaria quando a Dama preta fizesse a defesa 1...gxf6. Que esquema sensacional as brancas inventaram para caçar o Rei?

Teste 51
Hort-Seirawan
Bad Kissingen, 1981

Teste 52
Eduard Lasker-Sir George Thomas
Londres, 1911

O XEQUE-MATE NA PRIMEIRA FILEIRA

O xeque-mate na primeira fileira acontece quando: o Rei encontra-se nessa fileira; sua proteção de peões está no lugar, evitando que ele avance pelo tabuleiro; e o monarca sofre o ataque da Torre ou da Dama inimigas.

Quando o Rei não tem para onde correr, o xeque é mortal. O padrão que produz o xeque-mate na primeira fileira é um dos mais comuns e mais importantes do xadrez. Em algum momento, todos os jogadores já caíram vítimas desse xeque. A simples ameaça desperta medo no coração de jogadores experientes; por isso lances como h3 e ...h6 ou g3 e ...g6 são bastante comuns. Na terminologia do xadrez, dizemos que lances desse tipo fornecem *luft*. (*Luft* é um termo alemão que significa ar.) Fornecer "ar" ao Rei (deixar espaço para respirar, ou seja, uma casa para onde fugir) elimina definitivamente o problema na primeira fileira.

Nosso primeiro exemplo (Diagrama 61) mostra como evitar um xeque-mate na primeira fileira pela ação de fornecer *luft*. As pretas ameaçam o xeque-mate na primeira fileira das brancas, com 1...Tc1 xeque-mate ou 1...Te1 xeque-mate. Como as brancas podem evitar a destruição do Rei? Se jogarem 1.Ta1, sua Torre ficará presa na primeira fileira, fazendo o papel de babá do Rei. O método usual para lidar com o xeque-mate na primeira fileira promovido pelas pretas é mover um dos peões que aprisionam o Rei, jogando 1.h3 ou 1.g3. Contudo, antes de decidir o rumo da ação, as brancas têm de considerar o que as outras peças pretas estão fazendo. Nesse caso, 1.h3 ainda permite 1...Tc1 xeque-mate, pois o Bispo preto está controlando a casa-h2. O lance correto é 1.g3, que limita o escopo do Bispo preto e fornece ao Rei a casa-g2 como opção de fuga.

O simples objetivo de encurralar o Rei na primeira fileira é a força motriz de muitas combinações. O Diagrama 62 ilustra uma seqüência comum do xeque-mate na primeira fileira. Parece que as pretas estão defendendo essa fileira com a Torre, mas, depois de sacrificar a Dama branca com **1.De8+!**, as brancas forçam o xeque-mate, com **1...Txe8 2.Txe8** xeque-mate.

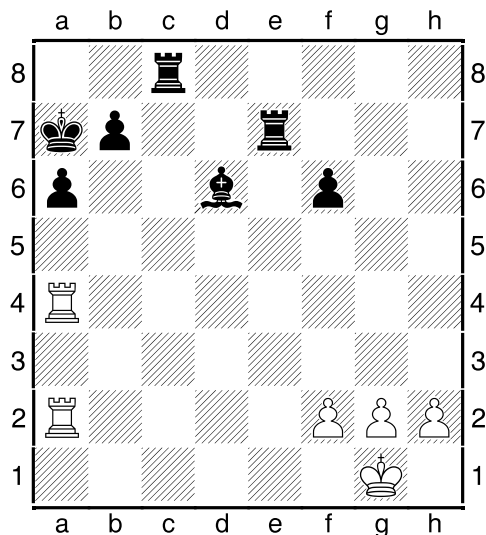



Diagrama 61. Jogam as brancas.

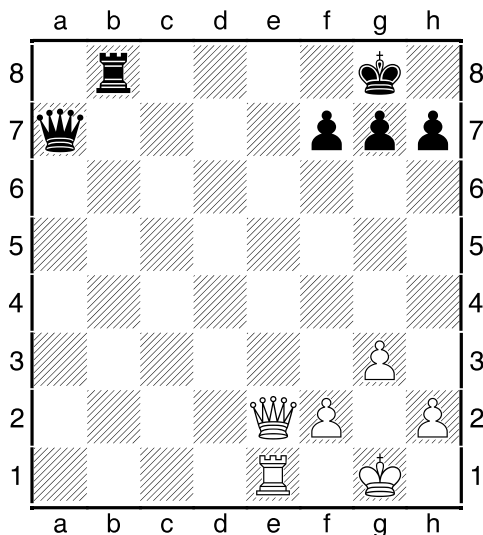



Diagrama 62. Jogam as brancas.

No Diagrama 63, o Rei preto está enfiado num canto, e a primeira fileira é fraca. Além disso, as pretas encontram-se calamitosamente atrás em termos de desenvolvimento, pois seu Bispo não tem um lugar seguro para onde ir Apesar de estarem muito bem, as brancas não conseguem exterminar seu adversário porque a Dama preta impede que a Torre branca jogue Te8. O objetivo das brancas é claro: tornar a casa-e8 disponível para a Torre e passar ao xeque-mate.

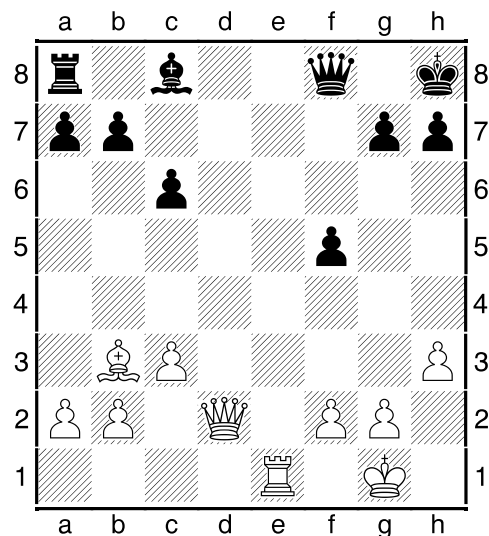



Diagrama 63. Jogam as brancas.

A luz desse objetivo, o suicida **1.Dd6!** faz muito sentido. As brancas oferecem sua Dama, sabendo que, se ela for capturada, a casa e-8 não terá mais defesa. Já que 1...Dg8 e 1...Df7 perdem para 2.BxD, e 1...Dxd6 2.Te8+ leva ao xeque-mate, as pretas não têm escolha: têm de entregar o Bispo com 1...Bd7 ou 1...Be6, para manter sua primeira fileira protegida. Porém, depois de **1...Bd7 2.Dxd7**, a perda do Bispo ainda leva, no final, à vitória das brancas.

Vimos que uma primeira fileira fraca é um problema sério que deve ser cuidadosamente evitado em nossas partidas. Jogadores inexperientes costumam ficar tão envolvidos em seus planos que não se preocupam em garantir a segurança do Rei.

Uma boa regra prática consiste em fornecer algum *luft* assim que parecem despontar sinais de problemas futuros na primeira fileira. Tome cuidado especial quando o centro do tabuleiro começar a esvaziar e as Torres inimigas estiverem em colunas abertas; no entanto, se notar que o adversário está negligenciando a primeira fileira, comece a buscar chances de dar um xeque-mate nessa fileira.

Fiz algumas mudanças na posição anterior para produzir o Diagrama 64. Uma grande diferença e que a primeira fileira das brancas agora está fraca, mas parece que as pretas não estão em posição de aproveitar isso. Se as brancas acre-

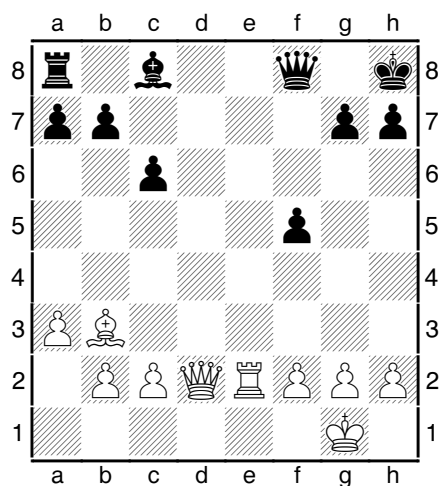



Diagrama 64. Jogam as brancas.

ditam que podem vencer usando os mesmos lances do exemplo anterior, terão uma surpresa. A partida prossegue: **1.Dd6 Bd7! 2.Dxd7??**. As brancas abocanham o Bispo porque acham que a peça extra vai levar a uma vitória fácil, mas inesperadamente elas perdem a Dama quando as pretas jogam **2...Td8!**. De repente os papéis se invertem! As pretas cravam a Dama branca na primeira fileira oposta, e os lances dela, tais como 3.Dxb7, permitem 3...Td1+, seguido de xeque-mate.

Se, depois de **1.Dd6 Bd7!**, as brancas tivessem notado a armadilha preparada pelas pretas, poderiam ter tentado **2.Dxf8+ Txf8 3.Te7** na esperança de obter um bom final. Mas as pretas ainda podem usar uma cravada e aproveitar-se da fraqueza das brancas na primeira fileira, com o objetivo de facilitar a própria vida com **3...Te8!**. Em seguida, **4.Txd7?? Te1** é xeque-mate. Como alternativa, 4.Txe8+ Bxe8 levaria ao empate.

Nesse ponto é provável que você já tenha noção de como as táticas podem ser combinadas para aproveitar uma primeira fileira fraca. No exemplo anterior, vimos a eficácia de uma cravada combinada ao xeque-mate na primeira fileira. O Diagrama 65 mostra como um problema nessa fileira pode transformar garfos e ataques duplos em armas muito mais fortes do que o normal. A Dama das pretas está presa, protegendo a casa-e8, e o normalmente impossível **1.Cc7!** agora é um lance excelente, por causa de possibilidades como 1....Dxc7 (ou 1...Dxd2) 2.Te8+ Cf8 3.Txf8 xeque-mate. Diante das ameaças de 2.Te8+ e 2.Cxa8, as pretas abandonam a partida.

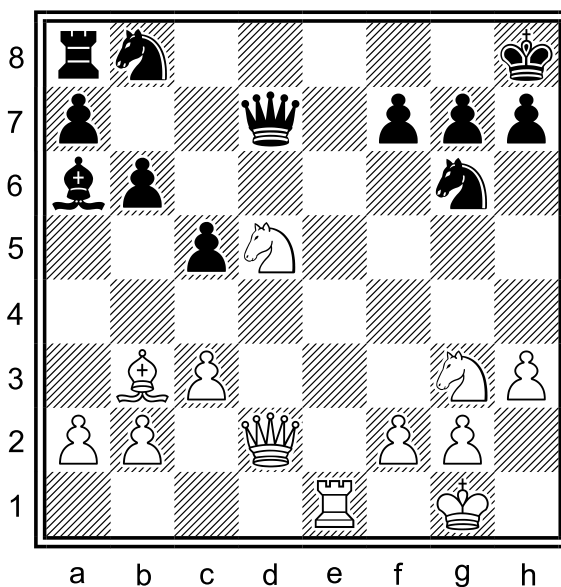
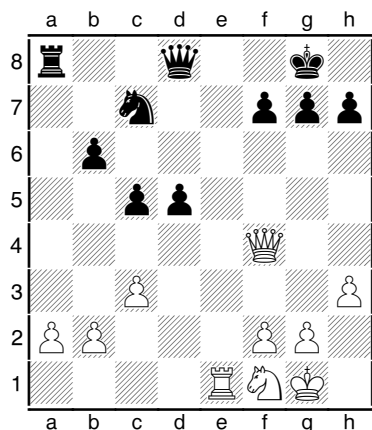
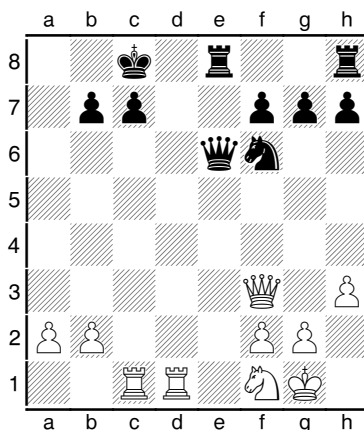
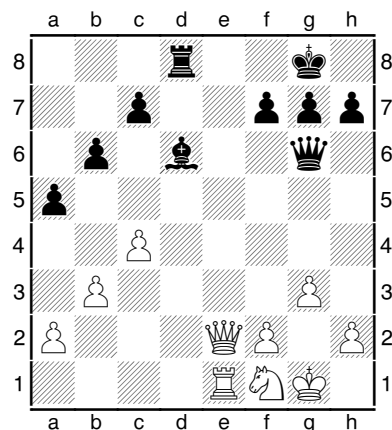
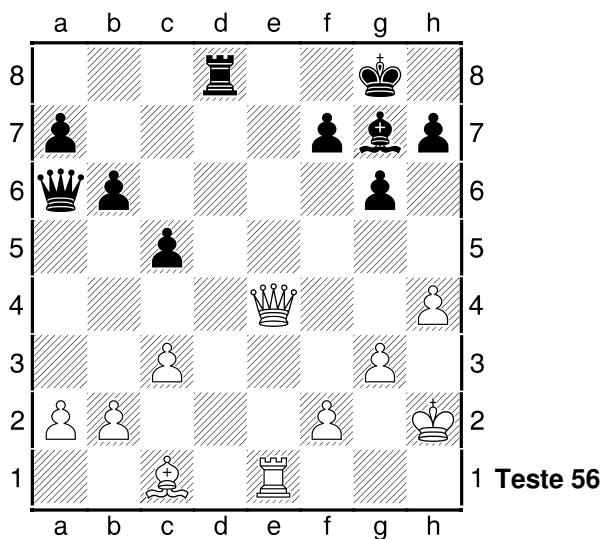



Diagrama 65. Jogam as brancas.

TESTES

TESTE 53. Jogam as pretas. Tendo notado que a Torre branca não pode penetrar em sua posição porque a casa-e8 tem três defesas, as pretas ficam tentadas a jogar 1...Txa2 para obter uma vantagem material. Será que elas devem capturar esse peão?

TESTE 54. O ganancioso 1...Dxa2 é um bom lance para as pretas?
TESTE 55. Nessa posição, 1.De8+ é um lance vitorioso para as brancas?

TESTE 56. Para as pretas, parece bom capturar o peão-a2 com 1...Dxa2. Você consegue ver por que esse lance as levaria à derrota?

6

A deflexão

Algumas vezes estamos a um passo da vitória, mas nosso adversário agarra-se à vida com todas as forças. Em geral, a vigorosa defesa do inimigo baseia-se numa peça extremamente lutadora que, de algum modo, segura as pontas sozinha. Para destruir essa posição, é preciso afugentar o defensor da área crítica, na esperança de que a defesa do adversário desmorone. Impedir que a principal peça da defesa execute sua tarefa costuma provocar um caos no exército inimigo. Esse conceito é a base da tática chamada deflexão.

O conceito de *peça sobrecarregada* é, a meu ver, praticamente o mesmo da deflexão. Uma peça sobrecarregada é aquela da qual se exige demais ou, se preferir, é aquela que recebe uma carga dupla de trabalho. Tudo o que é preciso fazer é empurrar essa peça para longe, para um lugar onde ela não possa cumprir suas tarefas.

Vejamos um exemplo. No Diagrama 66, as pretas têm um peão a menos e compreensivelmente querem recuperar o material perdido. Então jogam **1...Dxb2??** e ficam bastante satisfeitas; afinal, sua Dama está bem defendida pelo Bispo. Infelizmente as pretas o sobrecarregaram. Além de defender a Dama,

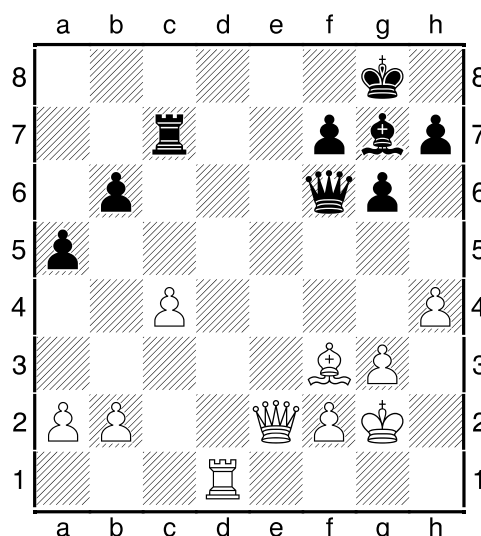



Diagrama 66. Jogam as pretas.

ele tem de bloquear quaisquer xeques que se materializem na primeira fileira. Essa tarefa dupla leva a um desastre, logo depois de **2.Td8+**, pois a única escolha das pretas consiste em jogar **2...Bf8**. Em seguida, depois de **3.Dxb2**, sua pobre Dama some do tabuleiro.

Até agora enfatizei os processos mentais do atacante. Vamos mudar um pouco de perspectiva, passando à visão do defensor - é menos divertida, mas voltaremos logo ao ataque. Por enquanto, vejamos a defesa.

Vimos que as peças sem defesa transformam-se em alvos táticos perfeitos, por isso é importante defendê-las, e os melhores defensores são os peões. Eles são lentos e pequenos, mas atuam muito bem como apoio. Porém tome cuidado quando suas peças tiverem de defender uma à outra; o resultado pode ser desastroso. Com freqüência uma peça defensora pode ser afugentada, como ilustra o Diagrama 67. Nesse caso há igualdade de material, mas o Cavalo preto em b3 está pendurado. O melhor lance é o recuo 1...Cbc5, que permite às brancas devorarem um peão extra, com 2.Txb6. Sem interesse nessa possibilidade, as pretas defendem o Cavalo-b3 com **1...Cec5??.** Em seus esforços para salvar um peão, as pretas terminam por perder uma peça. O **2.d4** das brancas coloca o Cavalo-c5 sob ataque, e, se esse Cavalo for movimentado, o Cavalo-b3 cai.

No Diagrama 68, as brancas acabaram de jogar Dd3, oferecendo uma troca de Damas. As pretas não são contra, mas querem impor seus próprios termos, portanto, em vez do seguro 1...Dxd3, jogam **1...Td8??**. Esse lance também parece seguro, antes de considerarmos que essa Torre é o único guardião da Dama. Não é surpresa, pois, o fato de **2.Te8+!** levar a um ganho forçado de material. Se as pretas tivessem jogado 2...Txe8, o único defensor da Dama seria defletido, e o simples 3.Dxd5 faria o trabalho. A outra possibilidade, 2...Rg7, permite 3.Txd8, depois do qual as brancas capturam a Torre e ganham 5 pontos. Dada a freqüência do uso desse método de desviar o defensor da área crítica, os jogadores precisam tomar o cuidado de se resguardar.

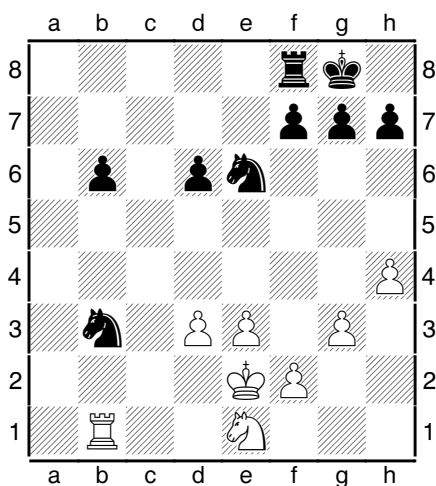



Diagrama 67. Jogam as pretas.

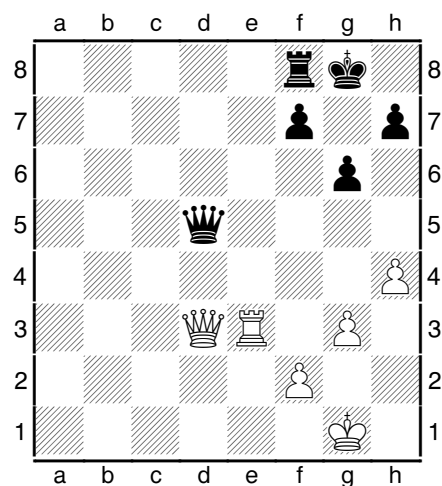



Diagrama 68. Jogam as pretas.

No Diagrama 69, as pretas ameaçam vencer com ...Dxf2+, mas nesse momento estão em xeque e precisam decidir qual é o melhor caminho para sair dessa situação. A defesa correta é 1...Rf8; depois dela, 2.Txh7 ou 2.Dxh7 perdem para o lance ...Dxf2+ que as pretas haviam ameaçado; em lugar disso, jogam

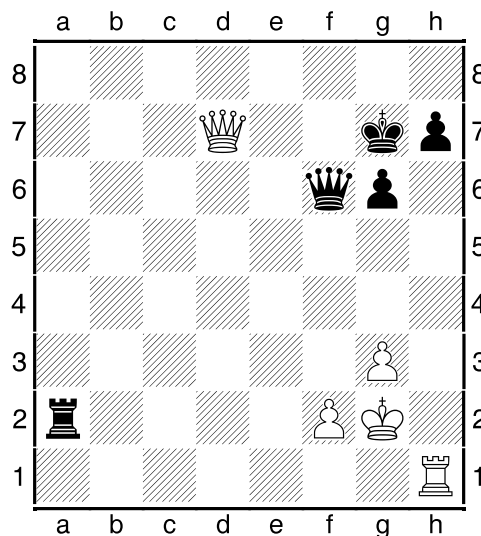



Diagrama 69. Jogam as pretas.

pela "segurança , com **1...Df7??**, e perdem a casa depois de **2.Txh7+!**, quando o Rei é forçado a abandonar a defesa de sua Dama. A partida continua com **2...Rxh7 3.Dxf7+** e, em seguida - horror dos horrores, as pretas perdem tudo porque seu Rei e sua Torre estão num garfo!

Em todos esses exemplos, o erro da defesa foi confiar em que suas peças defenderiam umas às outras. E claro que as peças são capazes de atuar na defesa, mas às vezes o jogador precisa ter cuidado para que a peça defensora não se torne vítima de uma tática de deflexão.

Até aqui, analisamos casos simples de deflexão e de peças sobrecarregadas, mas ocasionalmente essa tática pode produzir combinações muito intrincadas e requintadas. A posição mostrada no Diagrama 70 é um dos exemplos mais bonitos de peça sobrecarregada e da arte da deflexão. É um clássico.

A Torre preta em e8 está sendo pressionada pelas Torres brancas, mas parece que a Dama preta está mantendo tudo sob controle. Tendo notado que as pretas apresentam uma fraqueza potencial na primeira fileira, as brancas deci-

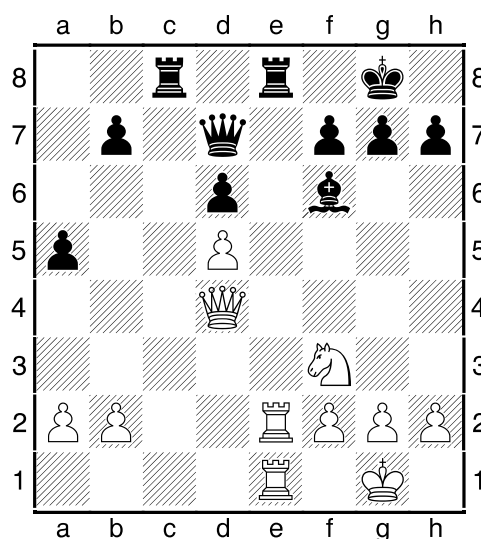



Diagrama 70. Jogam as pretas.
E. Adams-Torre
New Orleans, 1920

dem fazer de tudo para defletir a Dama preta da defesa da Torre-e8. Elas atacam a Dama com **1.Dg4!**, forçando-a a escapar correndo. Uma vez que 1...Dxg4 2.Txe8+ Txe8 3.Txe8 produzem o xeque-mate, as pretas jogam **1...Db5**, que leva a **2.Dc4!!**. Mais uma vez, a Dama das brancas ataca sua contraparte preta, mas agora duas peças pretas podem capturar a malcriada Dama branca.

As pretas optam por **2...Dd7**, pois tanto 2...Txc4 quanto 2...Dxc4 levam ao xeque-mate, depois de 3.Txe8+. Ao jogar **3.Dc7!!**, as brancas parecem ter enlouquecido, mas ainda estão tentando afastar as peças pretas da defesa da Torre-e8. Se qualquer uma das duas peças pretas tomarem a Dama branca, ocorrerá um xeque-mate em e8. A partida continua com **3...Db5 4.a4!** (mais sofrimento para a pobre Dama preta) **4...Dxa4 5.Te4**! (ameaçando 6.Dxc8!, quando 6...Txc8 7.Txa4 deixa as brancas com uma Torre extra) **5...Db5** (5...Txc7 ainda é impossível por causa de 6.TxeS xeque-mate) **6.Dxb7!**. Agora a Dama preta não tem para onde correr, uma vez que 6...Dxb7 7.Txe8+ leva ao xeque-mate; as pretas abandonam a partida.

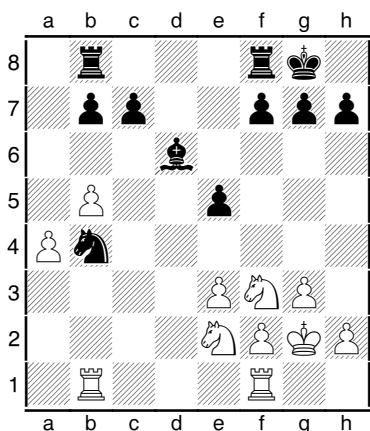
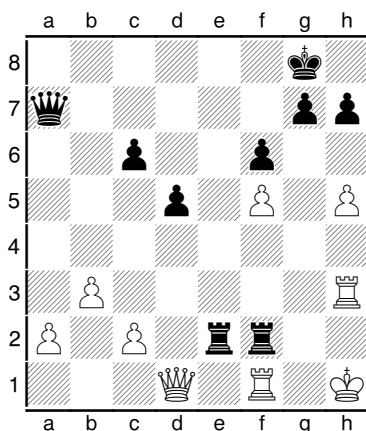
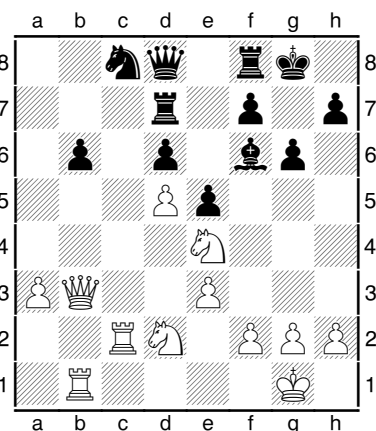
Essa batalha complicada merece um exame cuidadoso, e eu recomendo que o leitor refaça a partida completa várias vezes até compreender por inteiro as idéias e variações.

Agora, vejamos alguns testes. Para solucionar os problemas dessa seção, lance um olhar prolongado e atento às peças inimigas que estão sobrecarregadas ou no ataque e, em seguida, descubra um modo de usar esses fatores a seu favor.

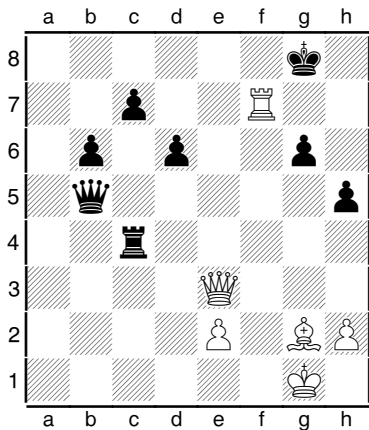
TESTES

TESTE 57. Jogam as brancas. O único defensor do Cavalo preto é o Bispo em d6. Como as brancas podem aproveitar essa posição?

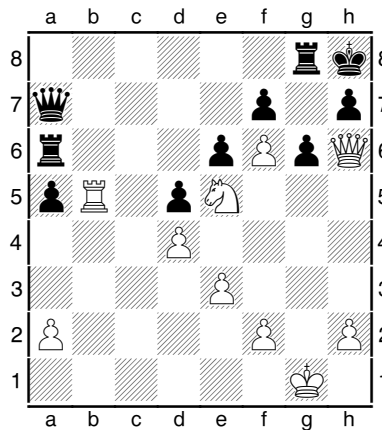
TESTE 58. Se a Torre branca não estivesse na coluna-h, as pretas poderiam ganhar a partida com 1...Th2+ 2.Rgl Teg2 xeque-mate. Como elas podem transformar essa variação fantasiosa em realidade?

TESTE 59. Eu construí essa posição em uma partida para preparar uma tática de deflexão para meu adversário. Uma só peça está protegendo o Cavalo em c8 e o Bispo em f6. Como eu explorei esse fato?

Teste 57

Teste 58
Hjorth-Ludin
Motala, 1946

Teste 59
Seirawan-Sulsky
Vancouver, 1981

TESTE 60. Essa posição foi tirada de meu primeiro Campeonato de Juniores dos Estados Unidos. O adversário tinha sacrificado uma peça por alguns peões e a primeira fileira dele não tem defesa. Se puder atrair a Dama para longe da defesa de e8, então De8 será xeque-mate. Como eu consegui isso?

TESTE 61. As brancas têm uma qualidade a menos, mas têm um ataque forte. Jogam as brancas. Observe que qualquer lance da Torre em g8 permite Dg7 xeque-mate; ao mesmo tempo, a Dama preta tem de proteger o peão-f7 ou vai enfrentar Cxf7? xeque-mate. Como as brancas podem atrair as peças pretas, fazendo com que elas abandonem seus importantes postos defensivos?

Teste 60
Seirawan-Henley
Mênfis, 1976

Teste 61

7

A bateria numa diagonal ou coluna aberta

À medida que ganha experiência, você vai aprender que diagonais e colunas abertas são essenciais para que Torres e Bispos desempenhem um papel ativo na partida. Muitos jogadores não percebem as vantagens de reforçar o controle de colunas e diagonais, duplicando peças nessas linhas abertas. Ao colocar duas Torres numa coluna ou uma Dama e um Bispo numa diagonal, criam-se situações em que a peça líder pode passear pelo território inimigo sob a proteção atenta da peça que lhe dá suporte. (Uma vez que a Dama e as Torres movimentam-se de modo similar, às vezes é possível, até mesmo, triplicar numa coluna, mas isso não é possível numa diagonal.) Duplicar numa coluna ou diagonal é chamado de criar uma bateria. As baterias são os poderosos murros do xadrez, e o jogador deve cultivar todas as oportunidades de criá-las.

COMO JOGAR NUMA COLUNA ABERTA

Quando os dois jogadores têm peões na mesma coluna, diz-se que ela está fechada; quando não há peões na coluna, ela está aberta; e quando o peão de apenas um dos jogadores está na coluna, ela está semi-aberta. Colunas abertas são estradas que levam as Torres à posição do adversário. Em particular, a sétima fileira geralmente é a posição mais forte da Torre. Quando está na sétima fileira, a Torre tritura peões inimigos e ao mesmo tempo vigia o Rei inimigo. Muitas autoridades chegam a dizer que ter uma Torre na sétima fileira vale o sacrifício de um peão. Vejamos alguns exemplos.

No Diagrama 71, jogando **1.Td7**, as brancas garfam o peão-h e o peão-b; além disso, prendem o Rei preto na oitava fileira. Agora, a diferença entre a atividade potencial das duas Torres é notável. Faça sempre tudo o que puder para garantir a atividade delas. São freqüentes demais as situações em que os jogado-

res tentam desenvolver seus Bispos, Cavalos e a Dama, mas pouco fazem para envolver as Torres na batalha.

Mais forte ainda do que uma Torre na sétima fileira, são duas Torres na sétima. Chamadas, em inglês, de *pigs* [porcos] na sétima, essas Torres dobradas atacam as peças inimigas com a ferocidade de Javalis. Termos tão expressivos, seja lá qual for sua origem, sem dúvida ajudam a nos convencer de quão poderosas são essas Torres. No Diagrama 72, as brancas jogam **1.Td7** e, se as pretas defenderem seu peão-h com **1...Rg8**, então **2.Tee7** o destruirá. Eis um exemplo: **2...h5 3.Tg7+ Rf8 4.Txg6**. As pretas perdem vários peões.

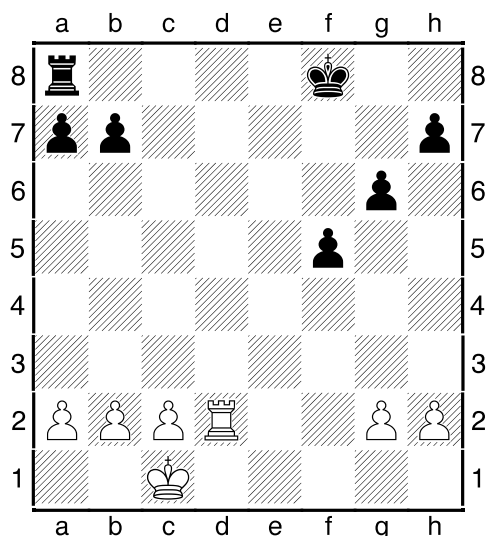



Diagrama 71. Jogam as brancas.

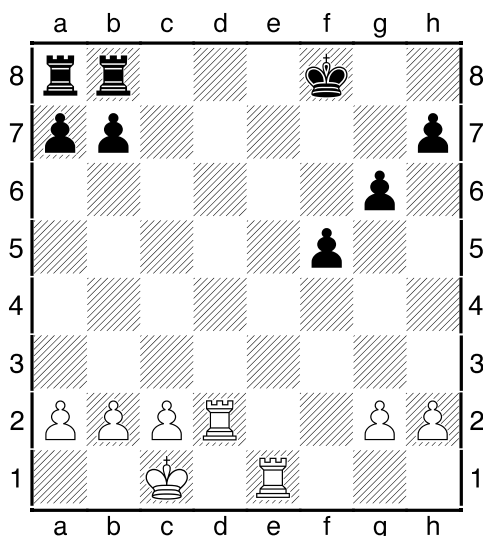



Diagrama 72. Jogam as brancas.

Colocar duas Torres na sétima produz uma posição tão forte que, para obtêla, é válido sacrificar um peão. A partir da posição mostrada no Diagrama 73, as brancas jogam **1.Te7!**; a resposta das pretas é **1...Txf5**. (Se elas defendessem com 1...Tf7, então 2.Txf7 Rxf7 3.Td7+ dariam às brancas uma Torre ativa e às pretas uma Torre passiva, deixando-as muitíssimo presas.) Agora **2.Tdd7** significa que as pretas vão perder os peões na ala do Rei, assim como alguns outros na ala da Dama.

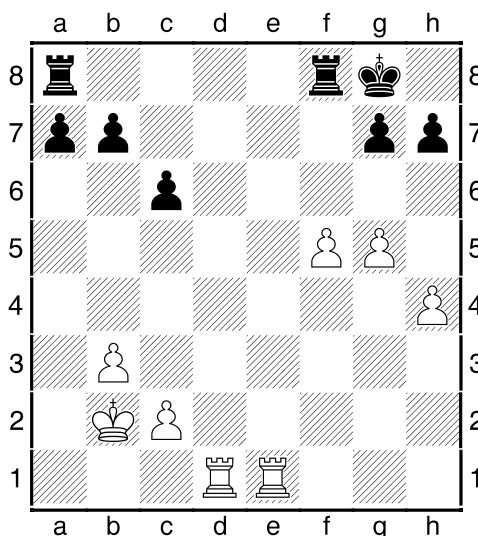



Diagrama 73. Jogam as brancas.

Compreender a importância da sétima fileira facilita a apreciação da utilidade de uma coluna aberta. No Diagrama 74, as pretas ficariam bem se pudessem tomar a coluna-d, com 1...Td8, ou se pudessem evitar que as brancas penetrasse nessa coluna, com 1...Rf8, seguido de 2...Re7; mas infelizmente é a vez das brancas. Jogando **1.Td2** elas reivindicam a coluna-d, e as pretas não têm condições de evitar a penetração da Torre branca na sétima.

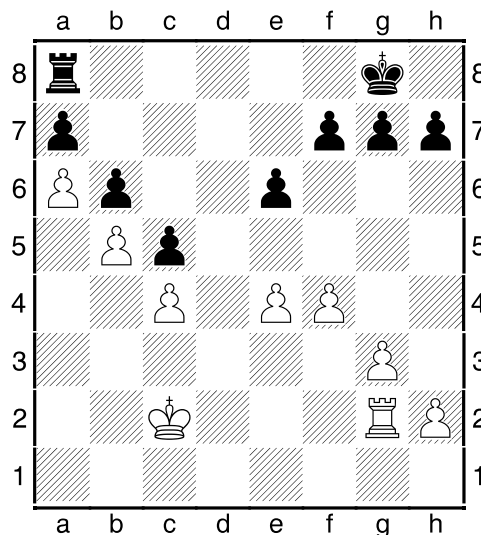



Diagrama 74. Jogam as brancas.

A posição no Diagrama 75 é quase idêntica à do 74. A diferença está em que os dois lados têm a segunda Torre. Agora, quando as brancas saem em busca da coluna-d, com **1.Td2**, as pretas conseguem se opor e jogam **1...Tfd8**; entretanto, a habilidade das brancas de duplicar as Torres e criar uma bateria, permite que elas passem a dominar a coluna-d, com **2.Tad1! Txd2+ 3.Txd2**. Mais uma vez as pretas não têm condições de barrar o salto inevitável das brancas na sétima.

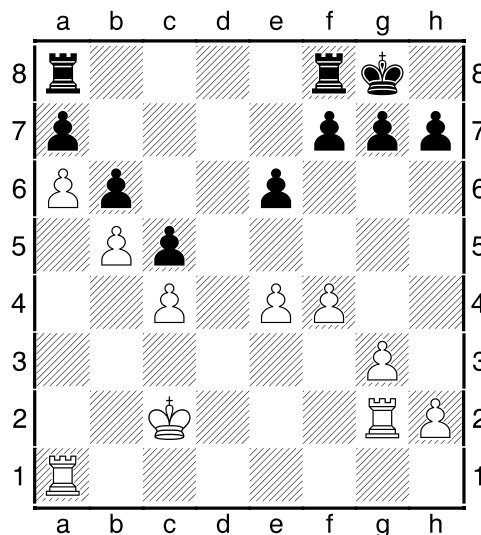



Diagrama 75. Jogam as brancas.

O domínio das colunas pela duplicação de Torres é considerado muito mais uma estratégia do que uma tática. Um versinho russo para crianças diz o seguinte:

É muito prático, mas não é tático!

No entanto, quando acrescentamos baterias a táticas como a cravada, o ataque duplo ou o xeque-mate na primeira fileira, abrimos todo um mundo de possibilidades combinatórias!

O Diagrama 76 mostra um exemplo de duplicação e de triplicação numa coluna, combinado com temas do ataque duplo e com o uso da cravada. Quando as brancas jogam **1.Bxh7!**, as pretas podem tentar as seguintes defesas:

• **1...Rxh7**, que leva a **2.Dd3+** (um ataque duplo contra h7 e d7) **2...Rg8 3.Txd7**. As brancas ganham um peão;
• **1...g6**, que encurrala o Bispo (as pretas esperam capturá-lo mais tarde). As brancas jogam, então, **2.Dd2**, criando uma bateria tripla no Cavalo cravado e garantindo, depois que as pretas capturarem o Bispo encurralado, a vantagem de um peão;
• **1...e5** ou **1...c5**, sendo que qualquer um dos dois é respondido com **2.Td6** e variações similares àquelas produzidas pelas duas defesas anteriores.

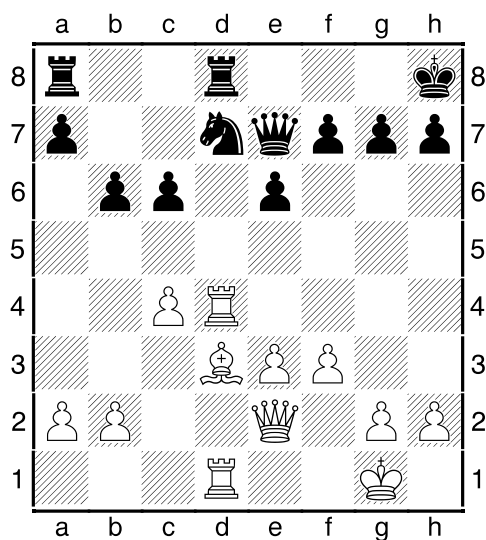



Diagrama 76. Jogam as brancas.

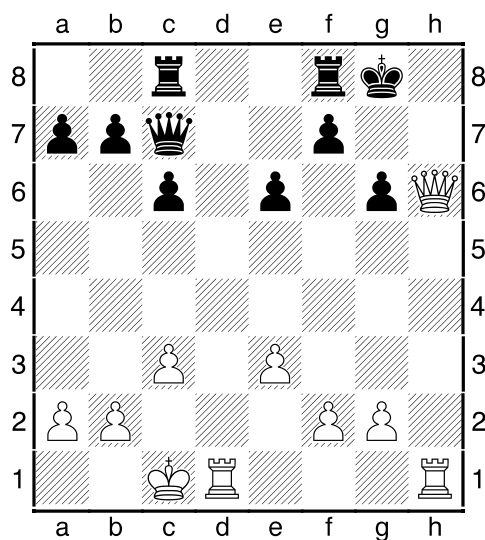



Diagrama 77. Jogam as pretas.

A coluna aberta é particularmente útil quando fornece uma via de acesso ao acampamento do Rei e pode ser usada como trilha para o xeque-mate. No Diagrama 77, as brancas ameaçam terminar a partida, com Dh8 ou Dh7 xeque-mate, sabendo que sua Dama está firmemente apoiada pela Torre em h1. A única defesa das pretas é **1...f6**. Depois desse lance, **2.Dh8+** (para a vitória, também é adequado: 2.Dxg6+ Dg7 3.Dxg7+ Rxg7 4.Td7+ Tf7 5.Txf7+ Rxf7 6.Th7+, seguido de 7.Txb7) **2...Rf7 3.Th7+ Re8 4.Txc7 Txh8 5.Txc8+** espeta a outra Torre das pretas.

No Diagrama 78, a coluna-h está semi-aberta, pois as pretas têm um peão em h7. As brancas gostariam de usar essa coluna para o xeque-mate e estão dispostas a abrir mão de muito material para alcançar seu objetivo. Um lance direto, tal como 1.Dh5 (ameaçando 2.Dxh7 xeque-mate) permite 1...Be4 (defendendo o peão-h7), enquanto 1.Dd3 f5 2.gxf6 e.p. (en passant) 2...gxf6 traz a Dama preta para a defesa do peão-h7. Portanto, as brancas jogam com a intenção de abrir a mortal coluna-h e para isso sacrificam uma Torre: **1.Txh7! Rxh7**

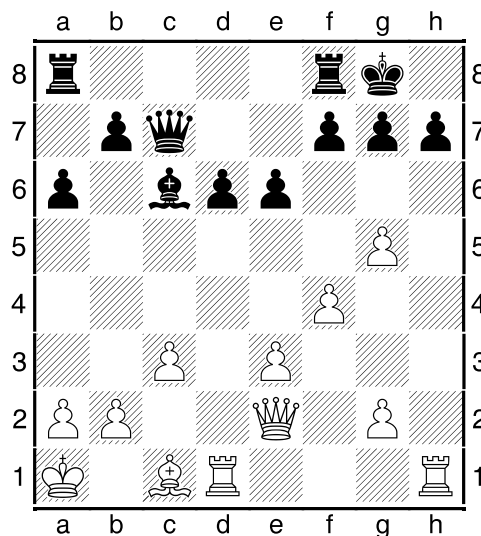
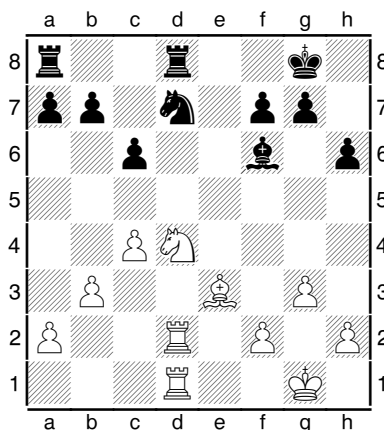
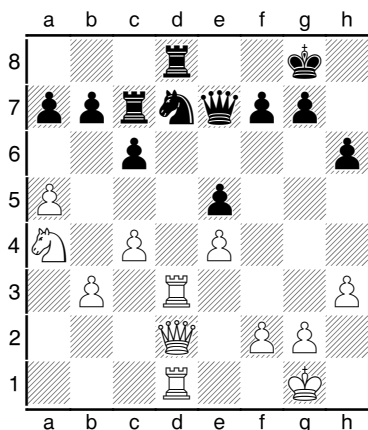
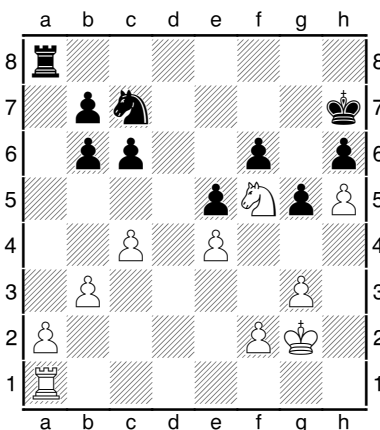



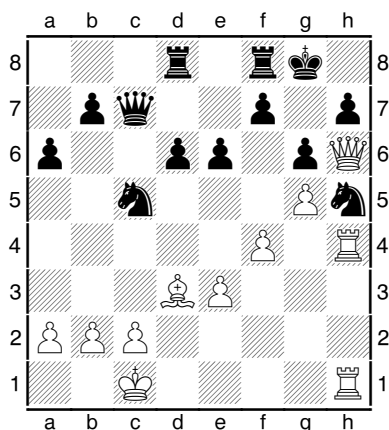
Diagrama 78. Jogam as brancas

2.Dh5+ Rg8 3.Th1 (criando uma bateria na coluna-h) **3...f6**. O terceiro lance das pretas é o único modo de parar 4.Dh8 xeque-mate. Elas anseiam por 4.Dh8+ Rf7, que permite a fuga de seu Rei. No entanto, o próximo lance das brancas fecha a escotilha de fuga: **4.g6!**. O Rei preto enclausurado está perdido, pois 5.Dh8 xeque-mate é inevitável, e o Rei não tem para onde fugir.

Agora tente solucionar alguns testes. Eles envolvêm Torres em colunas abertas combinadas com táticas.

TESTES

TESTE 62. Essa posição é o exemplo de um ataque descoberto que se tornou possivel graças a bateria das Torres brancas na coluna-d aberta. Jogam as brancas. Como elas podem aproveitar ao máximo a situação?
TESTE 63. As brancas controlam a partida por causa de sua mão de ferro na coluna-d. As pretas não podem mover nenhuma das duas Torres, caso contrário perderão o Cavalo para Txd7 e, além disso, o Cavalo está cravado - movimentá-lo resulta na perda da Torre-d8. Como as brancas podem aproveitar essa situação muito favorável?
TESTE 64. As pretas pressionam o peão-a2 das brancas. Jogam as brancas. Como elas podem aliviar essa pressão?

Teste 62 Teste 63 Teste 64

TESTE 65. Esse teste é bem mais difícil do que os outros, mas é justamente essa dificuldade que o torna mais belo. As brancas sacrificaram uma peça e um peão para montar um ataque ao longo da coluna-h, mas as pretas conseguiram bloquear o ataque, colocando o Cavalo em h5. As brancas podem vencer essa barreira?

Teste 65

COMO JOGAR NUMA DIAGONAL ABERTA

Diagonais abertas são para os Bispos o que colunas abertas são para as Torres. Se você tiver Bispos no tabuleiro, é importante colocá-los em diagonais longas e abertas, para que eles possam fazer constantes ameaças de penetrar na posição inimiga. Significativamente, no chaturanga, o venerável precursor indiano do xadrez, os Bispos equivaliam a arqueiros, que eram considerados bons protetores e, tendo um posto com visão ampla, excelentes atacantes. Fique sempre atento a modos de abrir sua posição a fim de dar mais espaço de operação aos Bispos. Vejamos alguns Bispos e a destruição que eles são capazes de causar.

No Diagrama 79, as pretas têm duas qualidades e um peão a mais, e é a sua vez de jogar. Apesar disso, elas estão em apuros. Por quê? Porque o Rei preto está afogado; portanto, qualquer xeque é xeque-mate. Para completar, os dois belos Bispos das brancas contam com toda a abrangência de suas longas diagonais. Os problemas das pretas são óbvios: as brancas ameaçam o xeque-mate com **1.Bb2+**, e elas não têm como evitá-lo.

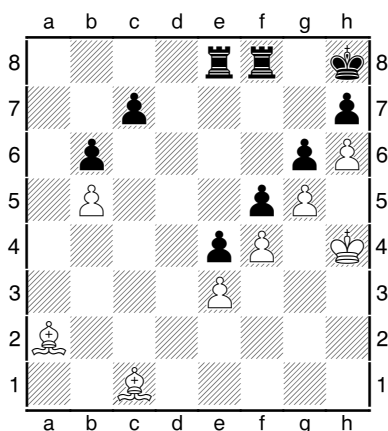



Diagrama 79. Jogam as pretas.

A posição no Diagrama 80 é bastante mundana, mas demonstra que os Bispos, quando conseguem encontrar boas diagonais, são um perigo para todas as peças inimigas. Aqui, as brancas perseguem a pobre Torre preta, com **1.Bf3 Tc8 2.Bb7**, até ela não ter mais jeito de escapar e ficar prestes a ser capturada.

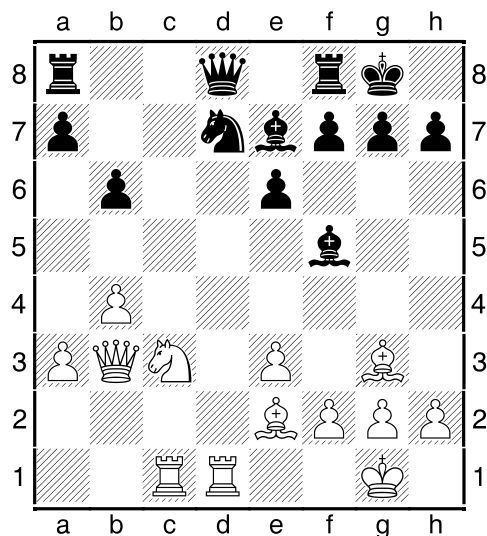



Diagrama 80. Jogam as brancas.

O Diagrama 81 é um caso clássico de restrição dos lances do Rei por um Bispo. O Rei preto está afogado. Como eu discuti no Capítulo 5, as brancas precisam encontrar um modo de furar a barreira, pois nesse momento qualquer xeque será o último. Sendo assim, elas fazem um elegante sacrifício da Dama, com **1.Dxc6+!**, que permite ao Bispo-f1, aparentemente inocente, entrar no jogo de maneira decisiva. Depois de **1...bxc6, 2.Ba6** é xeque-mate.

Embora já seja forte ao dominar a diagonal, o Bispo pode ficar mais forte ainda quando a Dama se encontra na mesma diagonal. Uma bateria dessas pode ser tão potente quanto Torres dobradas numa coluna.

No Diagrama 82, a posição das pretas parece bastante segura, mas as brancas podem ganhar um peão, duplicando na diagonal b1-h7, com 1.Dd3!. Em

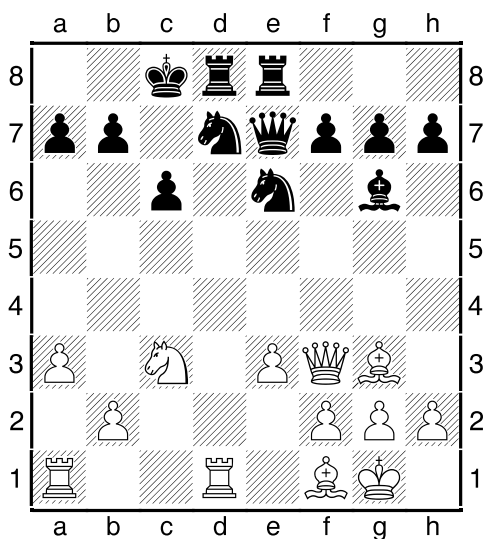



Diagrama 81. Jogam as brancas.

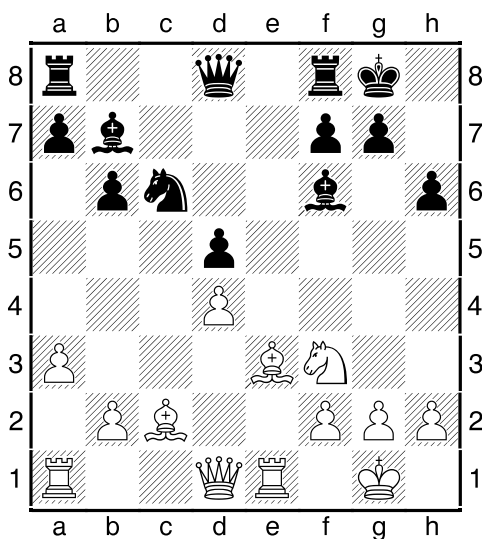



Diagrama 82. Jogam as brancas.

seguida ameaçam 2.Dh7 xeque-mate. As pretas são forçadas a jogar **1...g6**. Depois disso, **2.Bxh6** captura o peão-h6, agora sem defesas.

No Diagrama 83, a posição permite que as brancas mostrem todo o seu poder na diagonal a1-h8, com **1.Dc3**. As pretas ficam sem força para evitar as ameaças de **2.Dh8** ou **2.Dg7** xeque-mate. (O peão-f7 não pode bloquear com 1...f6 porque foi preso numa cravada absoluta pelo Bispo em c4.)

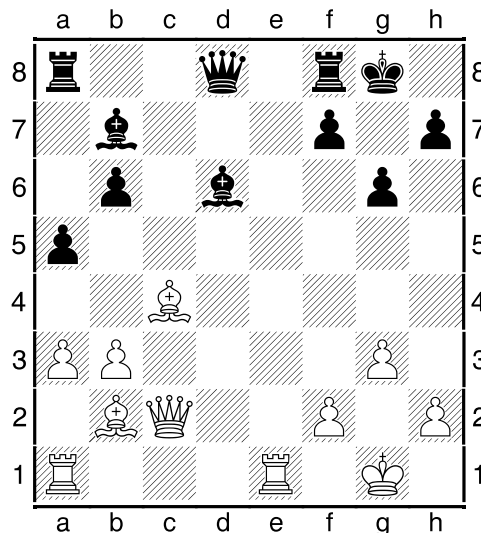
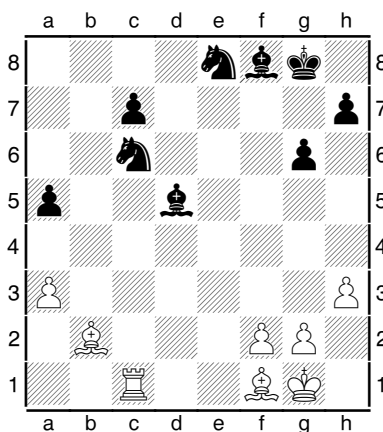
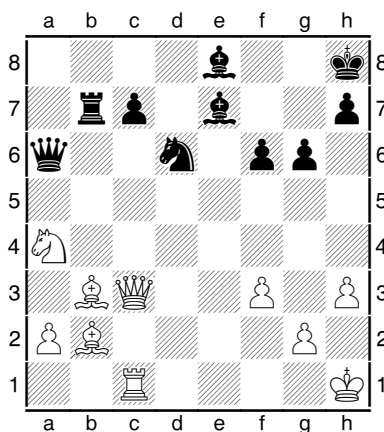



Diagrama 83. Jogam as brancas.

Observe como os Bispos podem ser particularmente eficazes ao operar em diagonais adjacentes. Muitas das grandes combinações da história do xadrez foram possíveis porque os Bispos em diagonais adjacentes produziram estragos na posição inimiga.

TESTES

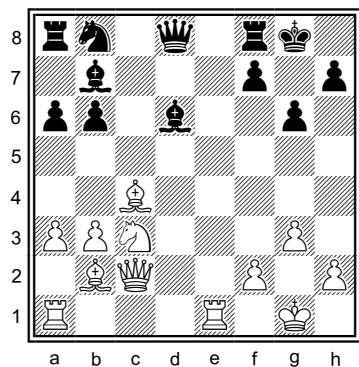
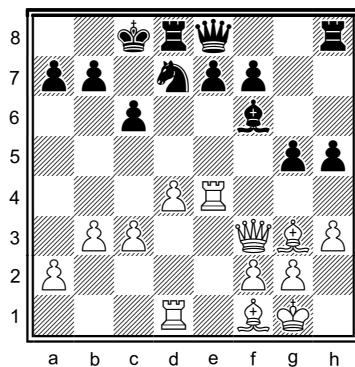
TESTE 66. As pretas têm 1 ponto de vantagem material (dois Cavalos vs. uma Torre). O que as brancas podem jogar para mostrar a força de seus Bispos?
TESTE 67. Jogam as pretas. As brancas ameaçam garfar a Dama e a Torre pretas, com Cc5. **1...Bxa4** é uma boa defesa?

Teste 66 **Teste 67**

TESTE 68. Mais uma vez jogam as pretas. **1...b5**, que ataca o Bispo branco em c4, e uma boa idéia?

TESTE 69. Se aprendeu a lição do Diagrama 81, você vai dominar bem essa situação. Jogam as brancas. Nada de lances calmos. Você consegue estraçalhar a posição das pretas?

Teste 68

Teste 69

8

O poder dos peões

No meio-jogo, os peões dominam o centro e ajudam a controlar o espaço. À medida que a partida prossegue e as peças são trocadas, acontece uma mudança: os peões, a exemplo dos salmões, tentam nadar rio acima, para concretizar seu potencial de promoção. O lendário Grande Mestre Aaron Nimzovich chamava essa atividade de "o apetite dos peões por expansão". Sem dúvida, a "promoção de um peão a Dama" é uma ocasião solene e, para participar desse ritual, vale a pena aplicar muito tempo e material. Nos Diagramas a seguir, o objetivo é sacrificar material - a marca registrada da combinação - a fim de alcançar a promoção do peão.

No Diagrama 84, as brancas podem alimentar esperanças de vencer caso promovam a Dama seu único peão remanescente. Elas jogam **1.f7**. As pretas farão qualquer coisa para barrar a promoção, inclusive o sacrifício de seu Bispo, por isso respondem com **1...Bc5**. Agora as brancas podem ganhar uma peça com 2.Bg7, seguido de 3.f8=D, mas, depois de 3...Bxf8, elas ficarão com uma única peça.

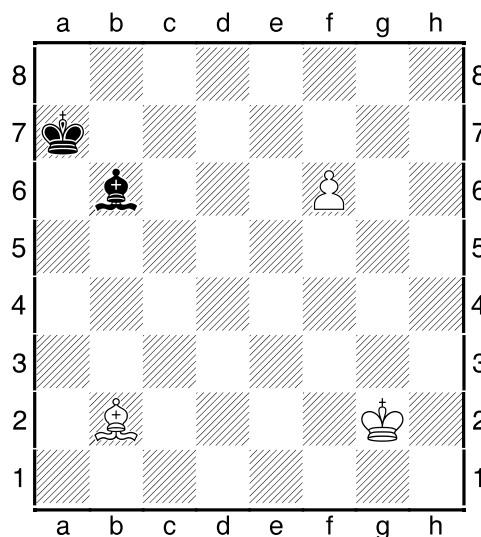



Diagrama 84. Jogam as brancas.

O resultado será um empate, pois o Rei e o Bispo não podem dar o xeque-mate num Rei sozinho, por isso, em vez de deixar que o Bispo preto alcance a casa f8, as brancas jogam **2.Bd4!**, sacrificando seu próprio Bispo para promover seu peão. Esse lance vence imediatamente, pois 2...Bxd4 permite 3.f8=D, e o Rei e a Dama das brancas podem vencer o Rei e o Bispo pretos com facilidade. Note que o Bispo das pretas não pode escapar com 2...Bd6 por causa da cravada absoluta.

Nesse momento deve estar perfeitamente claro o seguinte conceito: se o resultado da partida depende da promoção de um peão a Dama, você deve fazer tudo que for possível - inclusive o sacrifício de peças e outros peões - para alcançar esse objetivo.

O Diagrama 85 oferece outro exemplo. Nesse caso o material está equilibrado, mas o peão das pretas em d3 tem maior potencial de se tornar Dama do que qualquer um de seus irmãos. O plano está claro: transformar esse peão em Dama ou forçar as brancas a entregar uma quantidade decisiva de material para barrar a promoção. Normalmente um lance como 1...d2 é forte. Se as brancas responderem 2.Rf2? Td4, com a ameaça dupla de 3...Txd8 e 3...d1=D, as pretas ganham uma peça, enquanto 2.Td1? Te1+ é ainda pior para as brancas. Uma defesa mais forte é 2.Ba5!. Uma vez que agora o Bispo branco ajuda a controlar a casa-e1, 2...Te1+ já não funciona, e 3.Td1 e 4.Rf2 levam a um empate.

Para vencer a posição mostrada no Diagrama 85, as pretas precisam de algo mais radical: **1...Bc1!!** vai bem. Esse lance refinado bloqueia a Torre branca e ameaça 2...d2, 3...d1=D+ e uma vitória. Já que 2.Txc1 d2 produz a ameaça dupla de 3...dxc1=D e 3...Te1+ (outra vitória), as brancas têm de jogar **2.Ba5**, levando a **2...d2 3.Bxd2 Bxd2**. Com uma peça a menos e sem perspectivas, as brancas abandonam a partida.

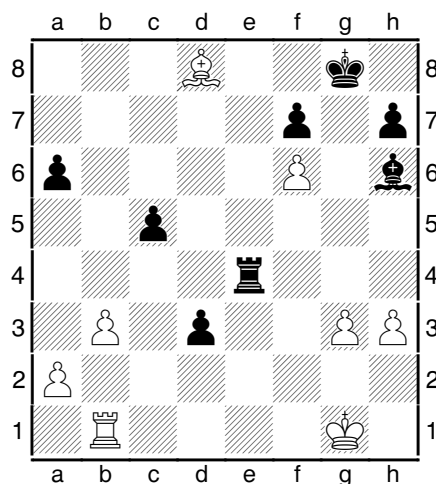



Diagrama 85. Jogam as pretas.
Seredenko-Belousov
URSS, 1972

No Diagrama 86, as brancas querem desesperadamente promover seu peão-h5 a Dama, mas uma corrida direta ao título, com 1.h6, perde para 1...f4 2.h7 f5, pois o Bispo preto está protegendo a casa da promoção. O avanço dos peões-f das pretas é o que permite ao Bispo preto proteger a casa-h8; por isso as brancas decidem bloquear esses peões com o suicida **1.Bf4!**. Agora as pretas abandonam a partida, pois **1...Rxf4 2.h6** leva à criação de uma nova Dama branca.

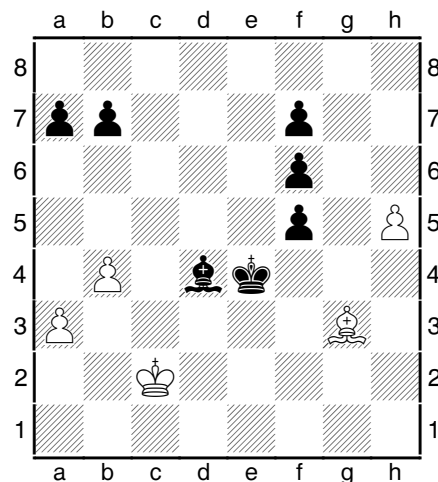



Diagrama 86. Jogam as brancas.
Everz-Kiffmeyer
Alemanha, 1964

Quando não tem oposição na coluna onde está e nenhum peão inimigo é capaz de impedir seu avanço pela captura, o peão atingiu o elevado status de peão passado. Já vimos como é importante promover os seus peões passados a Dama antes que o adversário promova os dele. Com freqüência, entretanto, seus peões não atingem o status de peão passado, e você é forçado a buscar meios de avançá-los sem despertar as sentinelas.

O Diagrama 87 é um exemplo clássico de como passar os peões de maneira furtiva. Os dois jogadores têm exatamente o mesmo conjunto de peões, e é difícil imaginar qualquer um dos lados criando um peão passado; no entanto, as brancas podem forçar a passagem de um de seus peões, usando uma seqüência de lances chamada combinação de ruptura. Elas sacrificam dois peões para conseguir promover um. Eis como fizeram isso: **1.g6! hxg6** (1...fxg6 2.h6! gxh6 3.f6 promove o peão-f) **2.f6!**, ameaçando 3.fxg7. As pretas são forçadas a capturar com **2...gxf6**. As brancas jogam **3.h6**, garantindo a promoção de seu peão recém-passado. Embora as pretas agora tenham *peões passados conectados*, eles são muito mais lentos do que o peão branco, que avançou muito mais no tabuleiro.

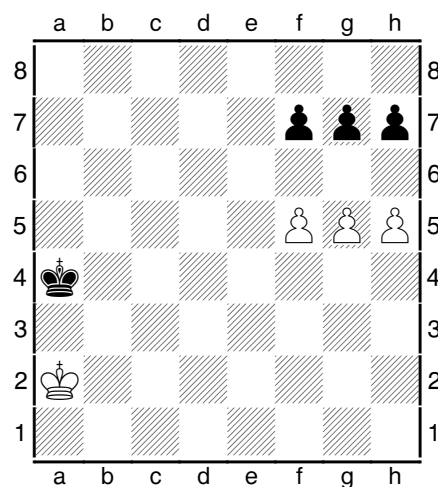



Diagrama 87. Jogam as brancas.

A combinação de ruptura funciona somente quando os peões estão mais próximos da promoção do que os adversários. (Observe que, no Diagrama 87, se fosse a vez da pretas, elas seriam capazes de destruir as esperanças das brancas, pois 1...g6! 2.hxg6 hxg6 cria um bloqueio impenetrável.) Você deve gravar a posição desse diagrama na memória, porque ela costuma ocorrer em jogos entre mestres do xadrez.

A importante combinação de ruptura assume várias formas de sacrifício. Muitas vezes, a peça sacrifica-se para que os peões possam fazer uma boa largada. Vejamos uma ilustração simples dessa idéia. No Diagrama 88, as brancas vencem por terem rompido as fileiras dos peões pretos que bloqueavam seus próprios peões - **1.Cxf6! gxf6** (se as pretas não capturassem o Cavalo, as brancas jogariam 2.Ch5, seguido de 3.Cxg7) **2.g7**, levando à coroação do peão-g.

O próximo exemplo mostra a combinação de ruptura numa situação mais complicada. O Diagrama 89 é uma mistura dos conceitos apresentados nos Diagramas 87 e 88. O peão preto em g3 é o mais próximo da promoção, mas nesse momento ele se encontra firmemente bloqueado por sua contraparte branca. Sacrificando uma peça, as pretas dão início a uma reação em cadeia: **1...Cxd5+! 2.exd5 e4!** (as pretas ameaçam libertar o peão-g, com 3...exf3 4.gxf3 g2 e uma promoção a Dama) **3.Cc4** (outro lance inútil é 3.fxe4 f3! 4.gxf3 g2, que também dá ao Rei preto uma nova noiva) **3...exf3 4.Cd2 f2!** (um lance-chave; a alternativa 4...fxg2?? 5.Cf3 é um erro e deixaria o peão preto firmemente bloqueado pelo Cavalo) **5.Rd3 f3!** (por fim, o importante bloqueador-g2 das brancas é destruído) **6.gxf3** (se as brancas jogassem 6.Cxf3, então 6...f1=D produziria uma Dama instantaneamente) **6...g2**. No final, os peões pretos forçaram a abertura do caminho. As brancas abandonam a partida.

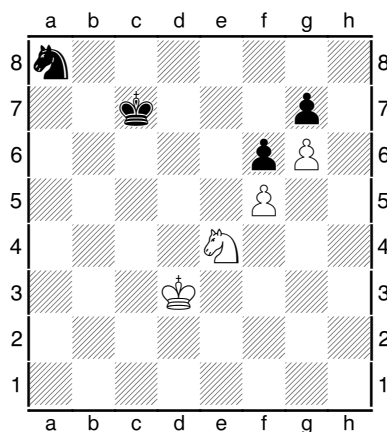



Diagrama 88. Jogam as brancas.

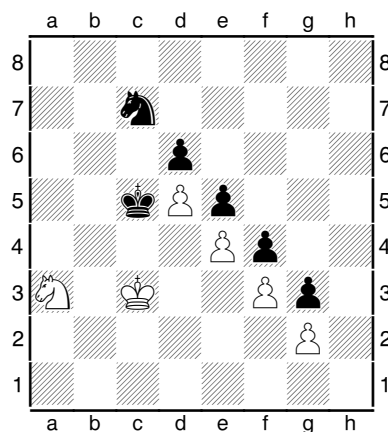
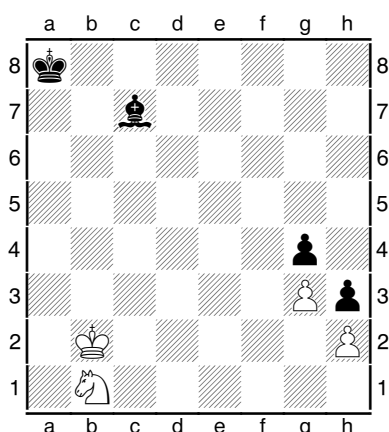
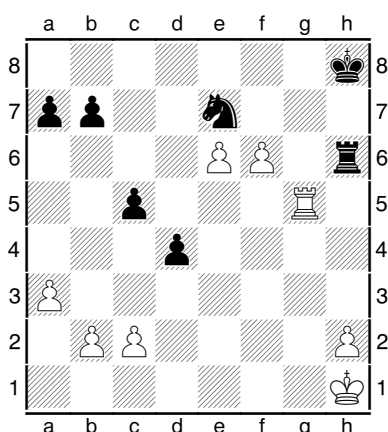
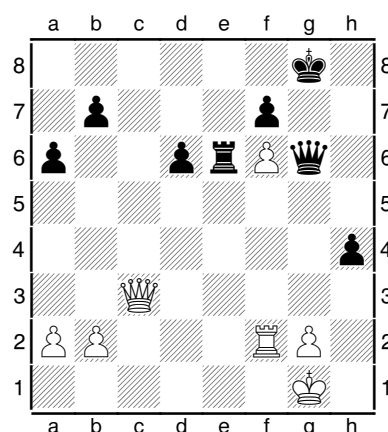



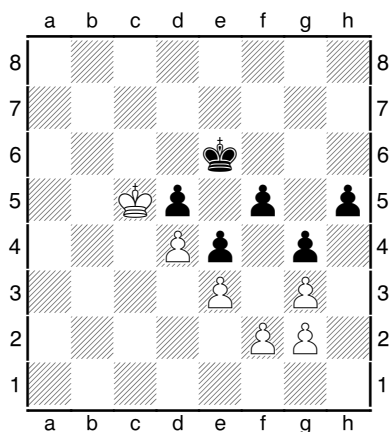
Diagrama 89. Jogam as pretas.
Scholz-Lorens
Por correspondência, 1964

Agora, vejamos alguns testes que envolvem combinações de ruptura. Boa sorte!

TESTE 70. As pretas não podem ganhar com ...Bb6, ...Bg1 e ...Bxh2. Você consegue encontrar o lance que produz resultados imediatos?

TESTE 71. Os dois peões brancos na sexta estão quase em casa. Elas gostariam de jogar 1.fxe7, mas, em seguida, 1...Txe6 barra o avanço dos dois peões. 1.f7 Tf6 e 1.Txc5 Txf6 também são inúteis. Você pode ajudar as brancas a promoverem um peão?

TESTE 72. Aqui, o ex-Campeão Mundial Bons Spassky tem um peão a menos. Jogam as brancas, e ele consegue fazer as pretas abandonarem a partida com apenas dois lances. O que Spassky usa para ganhar - mágica ou apenas uma boa concepção de jogo?

Teste 70

Teste 71
Shurotov-Sveshnikov
URSS, 1969

Teste 72
Spassky-Larsen
Palma de Mallorca, 1969

TESTE 73. Jogam as pretas, e parece que elas enfrentam sérios problemas, pois, se movimentarem o Rei, as brancas pegarão o peão-d5. Qualquer lance dos peões também leva à perda de peões. Será que elas devem abandonar a partida?

Teste 73
Svacina-H. Muller
Viena, 1941

SUBPROMOÇAO

Depois de um avanço longo e exaustivo pelo tabuleiro, os peões recebem a recompensa por seus esforços - podem escolher em qual peça serão transformados, com exceção do Rei. Em nove de cada dez vezes, o peão quer ser transformado em Dama; contudo, em raras ocasiões, ele opta por assumir o papel de uma peça de menor valor. Quando faz essa segunda escolha, o peão está usando uma tática chamada subpromoção. As principais razões dessa decisão são: evitar o mate afogado ou tentar um garfo de Cavalo. Vamos começar pela tentativa de evitar o mate afogado.

No Diagrama 90, as brancas adorariam fazer uma Dama, com 1.c8=D, mas notam que esse lance leva a um mate afogado. Sem a menor intenção de desperdiçar sua vantagem obviamente vitoriosa, elas preferem jogar **1.c8=T!**, prevendo que **2.Tc7** levará à vitória.

As vezes, as possibilidades de mate afogado são de difícil identificação, pois a peça que causa esse mate ainda não foi criada. Quando o adversário "permite" que você promova um peão, confirme se ele não preparou para você um mate afogado.

O próximo exemplo mostra uma versão de subpromoção um pouco mais complicada. No Diagrama 91, as brancas jogam **1.f8=D**, mas em seguida o Rei preto fica afogado. Para empatar, tudo o que as pretas precisam fazer é abrir mão da Dama: **1...De1+ 2.Rg2 Dxg3+!! 3.Rxg3** mate afogado. Se as brancas tivessem notado que a promoção do peão a Dama levaria ao empate, poderiam ter jogado 1.f8=C+! Rh8 2.Bd4+, seguido de xeque-mate.

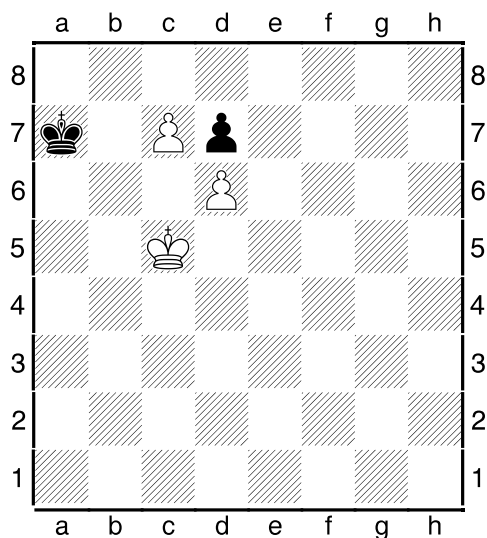



Diagrama 90. Jogam as brancas.

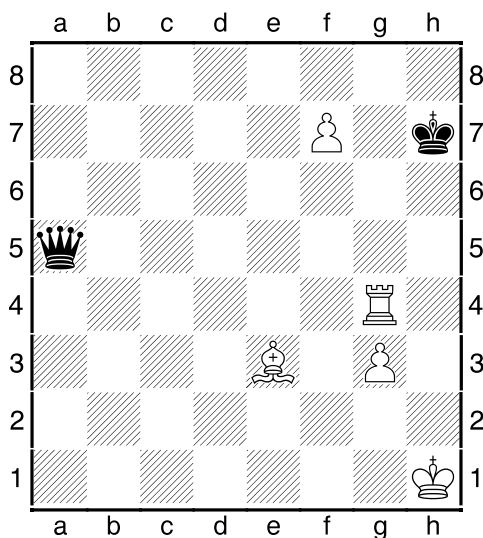



Diagrama 91. Jogam as brancas.

Vejamos outro exemplo. Parece que as brancas estão em apuros no Diagrama 92. Se promoverem seu peão a Dama, então 1...Dh3 é xeque-mate. A salvação vem na forma de um garfo. Optando por uma subpromoção, com **1.f8=C+!**, elas criam um garfo real e, depois que as pretas movem seu Rei, **2.Cxe6** captura a Dama preta. O jogador sábio, que considera todos os xeques e capturas antes de jogar, nunca vai deixar passar esse tipo de lance.

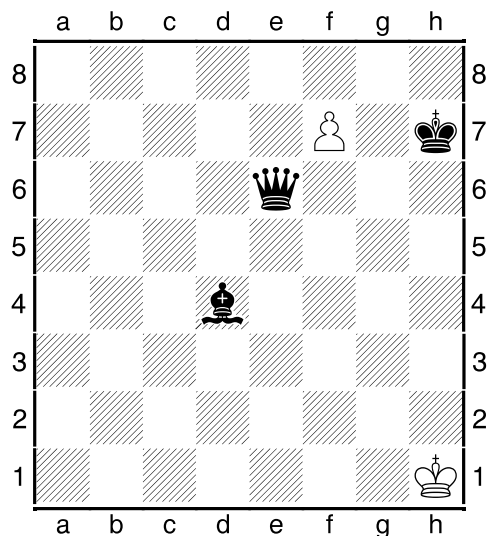
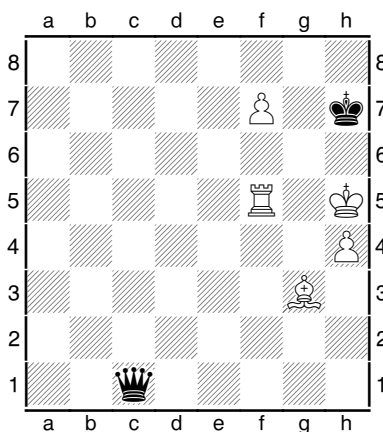
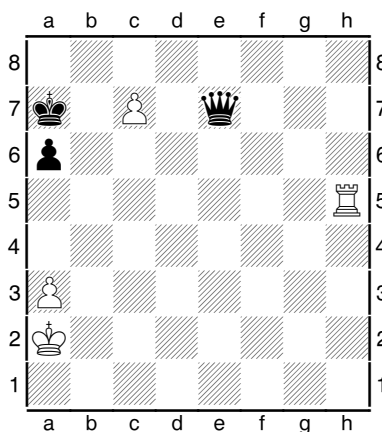
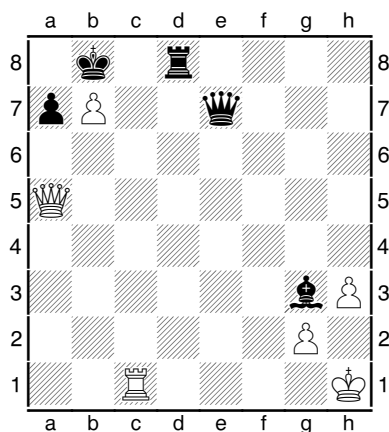



Diagrama 92. Jogam as brancas.

Os testes a seguir caracterizam a tática da subpromoção. Como sempre, o grau de dificuldade aumenta progressivamente.

TESTES

TESTE 74. Jogam as brancas. Fazer uma Dama é uma opção segura?
TESTE 75. Mais uma vez, jogam as brancas. Elas podem ganhar essa posição?
TESTE 76. Essa posição é uma elegante composição do ex-Campeão Mundial Emanuel Lasker. Como todos os campeões mundiais, ele tinha um olhar aguçado para táticas, em especial subpromoções - um lance surpreendente que parece desafiar a lógica. Nesse estudo, parece que as pretas têm uma posição superior, pois estão uma peça e dois peões à frente, e o Rei branco está vulnerável a eventuais ameaças de xeque-mate na primeira fileira. Por exemplo, se as pretas pudessem jogar ...Dd7, seguido de ...Dd1+, ganhariam logo a partida. Jogam as brancas. Como elas podem virar o jogo?

Teste 74 **Teste 75** **Teste 76**
Estudo de Em. Lasker

9

A isca

A tática da isca é uma das mais prazerosas do xadrez. A idéia é simples: se você quiser que a peça do adversário ocupe determinada casa, terá de encontrar um meio de forçá-lo a movê-la para lá. Para executar essa mágica, com freqüência é útil visualizar a posição que deseja e depois fazer o possível para criá-la (sem nunca esquecer que seu adversário não vai cooperar voluntariamente). Se, para alcançar seu objetivo, for preciso fazer um sacrifício, então faça. Na certa o sacrifício é a melhor isca. No entanto, alguns outros engodos também costumam funcionar

O Diagrama 93 traz um exemplo simples de isca sem sacrifício. As brancas querem muito tirar o peão-g das pretas da casa onde está, de modo que o Bispo-f6 fique sem defesa; por isso jogam **1.Df5**, ameaçando xeque-mate em h7. As pretas só conseguem salvar o Rei se jogarem **1...g6**, mas, como conseqüência, as brancas realizam seu desejo, pois **2.Dxf6** ganha o Bispo.

Observe que 1.Dh5 também ameaçaria xeque-mate, mas não levaria a nada depois de 1...g6. O que você jogaria depois de 1...h6, em resposta a 1.Dh5? Em

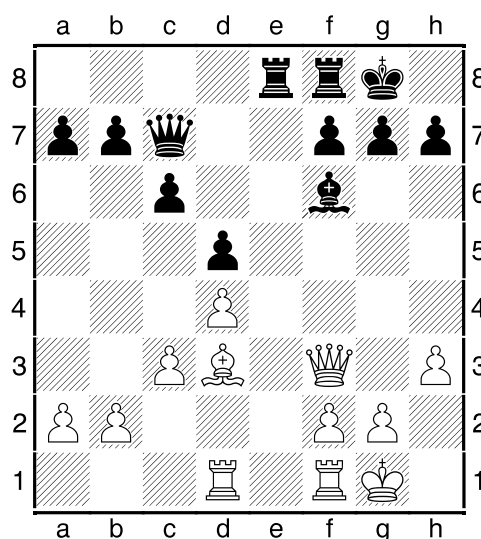



Diagrama 93. Jogam as brancas.

geral vale a pena considerar qualquer lance que ameace xeque-mate; se tiver a sorte de poder escolher entre mais de um lance, certifique-se de que está escolhendo o melhor

Esse exemplo foi fácil, mas uma isca com sacrifício é muito mais divertida. Nossos próximos quatro exemplos demonstram esse tipo de tática.

No Diagrama 94, as brancas estão pressionando o peão-c preto, mas, por enquanto, parece que ele está muito bem defendido pela Dama e pela Torre pretas. Todavia, convém olhar mais de perto. Observe que a única coisa que impede as brancas de jogarem Dxg7 xeque-mate é a Dama preta; logo, essa Dama não pode defender por inteiro o peão-c6, pois tem de manter vigilância sobre o peão-g7. Para vencer, precisam apenas forçar a saída da Dama preta para longe desse peão crítico. Portanto, **1.Txc6!** é uma isca óbvia. As pretas não podem capturar com 1...Dxc6 por causa do 2.Dxg7 xeque-mate ameaçado pelas brancas, e qualquer outro lance da Dama levaria à perda da Torre preta em c8.

A posição mostrada no Diagrama 95 tem todas as características do exemplo anterior. A única coisa que impede ...Dxf2 xeque-mate é a Dama branca. A missão das pretas é atrair essa Dama e levá-la para longe da defesa da casa-f2. A solução é **1...Ba6!**. Essa cravada apresenta a ameaça imediata de 2...Dxf2 xeque-mate, que não pode ser evitada com 2.Dxa6. (A Dama branca não pode fugir porque está numa cravada absoluta.) Tentar bloquear o Bispo com 2.b5 falha quando as pretas jogam 2...Bxb5!, e a perda do peão-b5 das brancas não resolve nenhum de seus problemas.

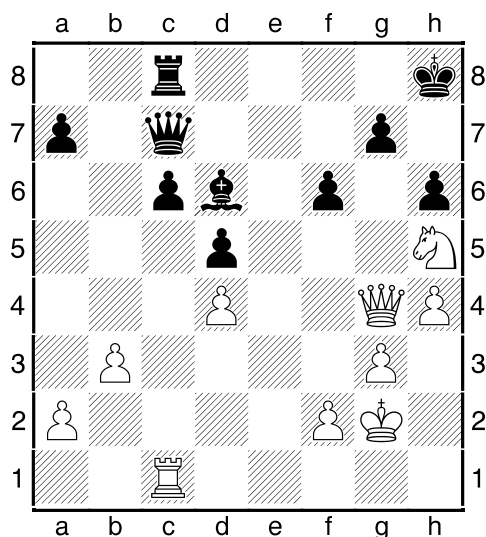



Diagrama 94. Jogam as brancas.

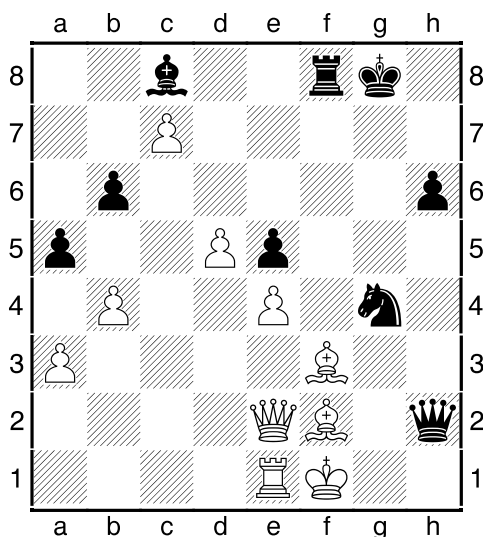



Diagrama 95. Jogam as pretas.

No Diagrama 96, parece que as pretas também estão bem posicionadas. Elas têm Torres duplas na coluna-c aberta e pretendem jogar ...Bf6, pressionando o peão-d4. As brancas têm de reagir rapidamente, e por sorte têm a chance de ganhar material. Embora o Bispo preto seja defendido por uma Torre e um Cavalo, as brancas podem destruir um dos defensores com **1.Txc6!** e, simultaneamente, arrastar o outro para longe da defesa de e7. Depois de **1...Txc6 2.Txe7**, as brancas ganham a vantagem de 1 ponto em força.

Finalizo este estudo da tática da isca com o exemplo de uma peça arrastada para uma casa onde em geral ela nem sonharia em ficar. Uma olhada rápida

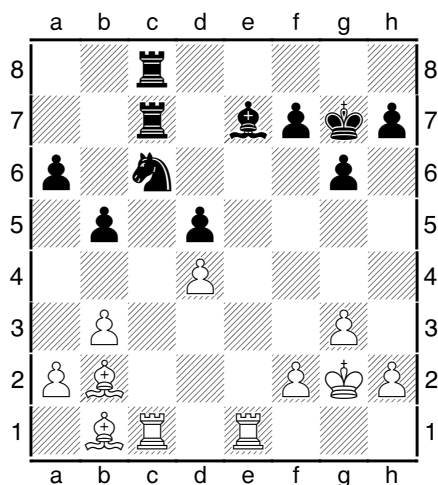



Diagrama 96. Jogam as brancas.

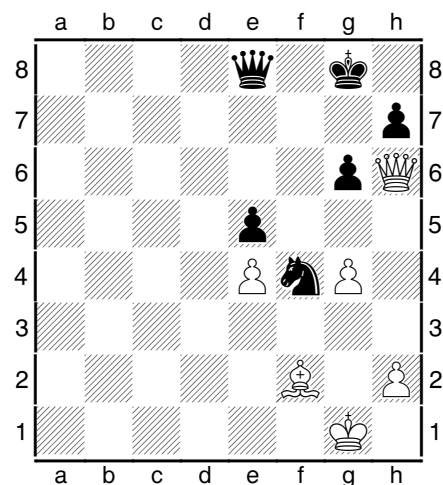



Diagrama 97. Jogam as brancas.

no Diagrama 97 deve ser suficiente para convencê-lo de que 1.Dg5?? é uma idéia horrível, pois 1...Ch3+ cria um garfo real para a Dama e o Rei brancos. Jogadores experientes conhecem bem os garfos e nunca iriam parar nessa casa de modo consciente. E claro que isso não significa que eles não possam ser atraídos por uma isca, caindo ocasionalmente num garfo. A próxima posição mostra um caso desse tipo.

No Diagrama 98, as pretas forçam seu adversário a caminhar para o garfo que acabamos de apresentar no Diagrama 97. A jogada é **1...Bg5!**; em seguida, **2.Dxg5** (a Dama não tem um lugar seguro para onde ir) **2...Ch3+** captura a Dama. As brancas não queriam ir para a casa-g5, mas o sacrifício-isca não lhes deixou escolha. Observe o papel-chave desempenhado pelo Cavalo na casa-f4. Sempre que você notar que o seu Cavalo está a uma distância do Rei inimigo que permita o xeque, busque modos favoráveis de concretizar essa jogada.

Agora resolva os testes. Tente decidir aonde você quer mandar as peças do adversário e depois obrigue-as a fazer o lance necessário.

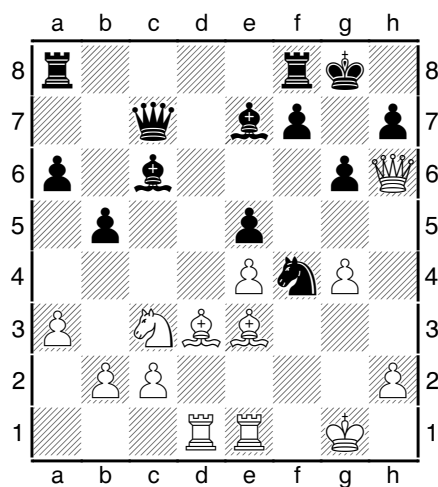
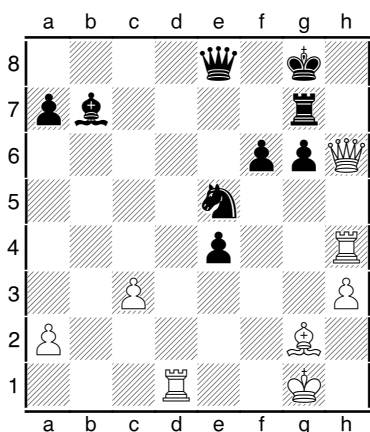
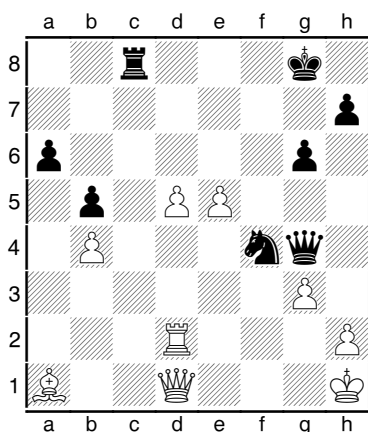
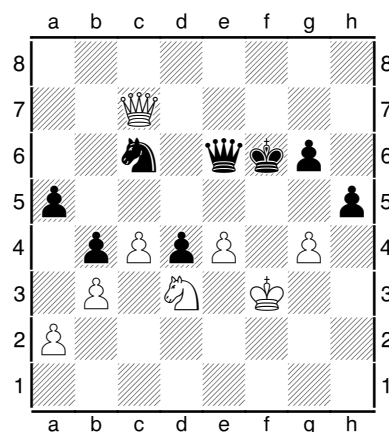
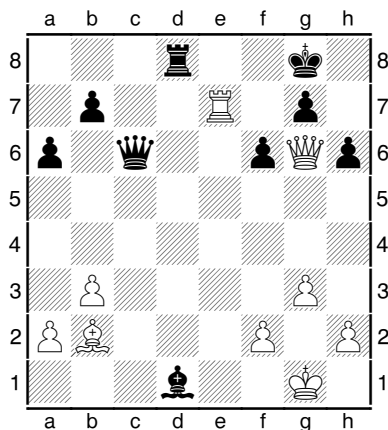



Diagrama 98. Jogam as preatas.
Pauli - U. Andersson
Dortmund, 1973

TESTE 77. Jogam as brancas. Elas notam que podem atacar a família real das pretas com 1.Dh8+, mas, depois de 1...Rf8, o Rei consegue defender sua Dama. Você consegue tornar o xeque das brancas à casa h8 mais eficaz?

TESTE 78. Essa posição foi tirada de uma das partidas mais tensas de toda a minha carreira. E minha vez de jogar. Meu oponente, Perry Youngworth, está vencendo o Campeonato de Juniores dos Estados Unidos. Se eu perdesse, seria ele, e não eu, o representante dos EUA no Campeonato Mundial de Juniores. Para piorar ainda mais as coisas, meu tempo está acabando e eu não tenho chance de tomar uma decisão mais ponderada; vejo que 1...Df3+ 2.Rg1 Ch3 será xeque-mate, mas essa fantasia pode ser arruinada pelo óbvio 2.Dxf3. Como eu consegui uma vaga no Campeonato Mundial de Juniores?

TESTE 79. Esse é um jogo fechado, e é a vez das brancas. Você consegue encontrar um nocaute imediato para elas?

Teste 77
Szabó-B ronstein
Zürich, 1953

Teste 78
Youngworth-Seirawan
Los Angeles, 1979

Teste 79
Ustinov-Ilivicki
URSS, 1959

TESTE 80. Jogam as pretas, cuja posição é horrível. A inevitável ameaça de Dxg7 xeque-mate paira sobre sua cabeça como uma nuvem negra. "Pelo menos se meu Bispo estivesse em f3", lamentam as pretas, "então eu poderia jogar ...Td1 xeque-mate". Como podem criar a posição vitoriosa?

Teste 80
Seitz – Rellstab
Bad Pyrmont, 1933

10

O sacrifício de desobstrução

Imagine esta situação: você tem a oportunidade de fazer um grande lance - um lance forte o bastante para ganhar material ou talvez chegar ao xeque-mate. O problema é que uma de suas peças está no caminho e, se tiver de gastar tempo removendo o obstáculo para uma casa segura, seu adversário terá a chance de preparar a defesa.

A solução para esse dilema é sacrificar a peça que está obstruindo o caminho. Conhecida como sacrifício de desobstrução, essa tática força o adversário a capturar o obstáculo, deixando livre a casa de seus sonhos e impedindo quaisquer medidas defensivas.

Como se pode forçar o adversário a fazer uma captura que levará a sua própria ruína? O melhor meio é dar um xeque no Rei inimigo com essa peça e assim forçar uma resposta. O segundo melhor meio é capturar alguma coisa com essa peça. Se o adversário não fizer a recaptura, você sairá com uma vantagem material. Obviamente, um lance que envolve o xeque é o método mais atrativo. Apresentamos um exemplo no Diagrama 99, em que as brancas estão montando um

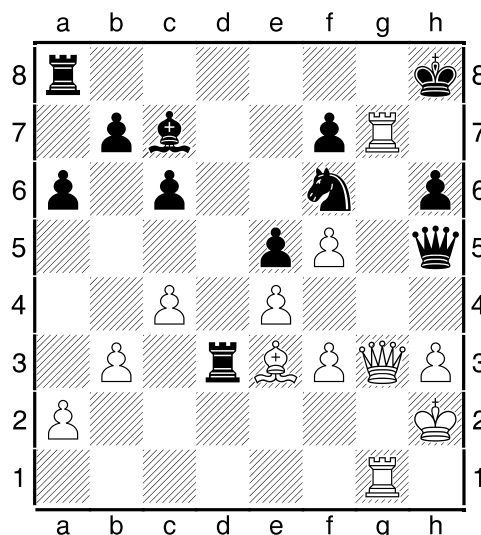



Diagrama 99. Jogam as brancas.
Lisitin-Zagoriansky
URSS, 1936

forte ataque pela coluna-g. Se a Torre branca não estivesse em g7, elas poderiam dar um brilhante xeque-mate, com Dg7. O problema aqui é descartar essa Torre e desobstruir a casa-g7, sem dar às pretas tempo suficiente para impedir o xeque-mate planejado. Uma vez que 1.Tg8+?? perde para 1...Txg8, e 1.Txf7 Dxf7 permite que as pretas defendam a casa-g7, as brancas têm de encontrar uma variante forçada e é aí que entra o xeque. As brancas jogam **1.Th7+!**. As pretas têm de capturar a Torre, mas não têm tempo para impedir o xeque-mate - **1...Rxh7 2.Dg7** xeque-mate.

O próximo exemplo também envolve uma situação de xeque-mate, mas dessa vez a solução é um pouco mais complexa. No Diagrama 100, os dois Reis estão em sérios apuros. As pretas ameaçam dar xeque-mate em a2, e defesas do tipo 1.Td2 perdem para 1...Dxa2+ ! 2.Txa2 Txa2 xeque-mate. E óbvio que as brancas têm de pegar o Rei preto primeiro; elas notam que, se a Dama branca não estivesse em f5, seria possível jogar o poderoso Cf5+. Os xeques são as únicas ameaças que podem manter as pretas ocupadas, por isso as brancas tiram sua Dama do caminho com um xeque forçado: **1.Dxg5+!**. A casa-f5 fica vazia, e as pretas têm de pegar a Dama branca com **1...Cxg5**, que leva a **2.Cf5+ Rg6 3.h5** xeque-mate. Essa série de xeques impede que as pretas façam o único lance de que precisam para vencer o jogo.

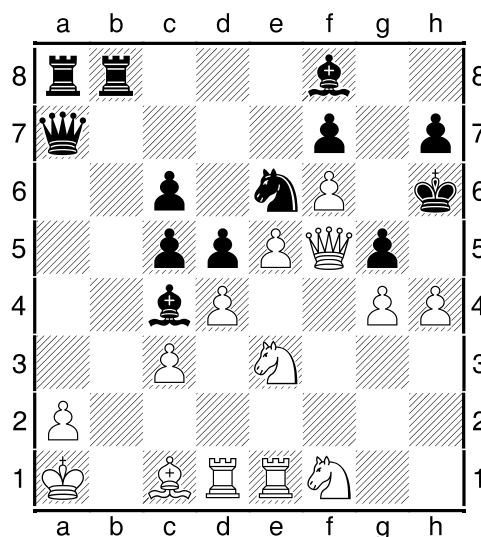



Diagrama 100. Jogam as brancas.

Nosso objetivo nos Diagramas 99 e 100 era o xeque-mate; no entanto, às vezes o objetivo pode ser outra peça, e não o Rei. No Diagrama 101, a Dama preta têm poucos lances disponíveis. Se o ex-Campeão Mundial Mikhail Botvinnik pudesse jogar Cc4, atacaria a Dama, protegeria a casa-b6 e liberaria o Bispo-g3 para a corrida na direção da casa-c7. Em outras palavras, a Dama preta ficaria encurralada! O problema é que a casa-c4 está ocupada pelo Bispo branco. Lembrando que você acabou de aprender a lição do sacrifício de desobstrução, fica fácil compreender os lances desse grande campeão mundial: **1.Bxf7+!** (liberando a casa-c4 para o Cavalo branco) **1...Txf7 2.Cc4**. As pretas perdem sua Dama e no final também perdem a partida.

O "Mago de Riga", o ex-Campeão Mundial Mikhail Tal, destacou-se por seu jogo arrojado e criativo. Sua habilidade tática é lendária. O Mestre Sênior cana-

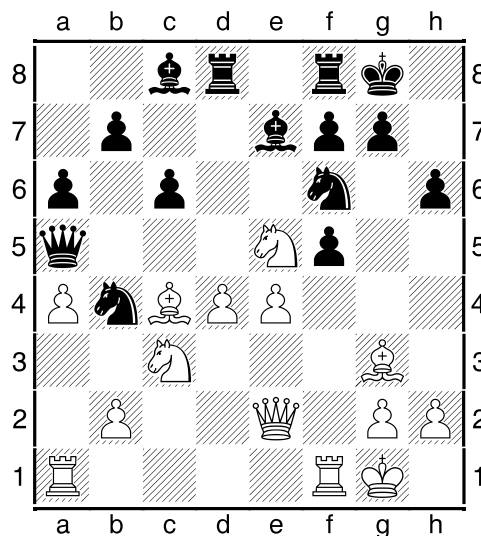



Diagrama 101. Jogam as brancas.
Botvinnik-Stepanov
URSS, 1931

dense Jonathan Berry que atuou como árbitro internacional num grande torneio em Saint John (New Brunswuick), do qual participava Tal, em 1988, relembra:

> Tal estava andando pelo corredor do prédio do torneio, dando uma olhada nos jogos. E, no trajeto, cruzou com dois fortes Mestres Internacionais que, numa partida problemática, tinham concordado com um empate. Numa breve parada, Tal inclinou-se, mostrou uma vitória brilhante para um dos lados, sorriu, e voltou a caminhar.

No Diagrama 102, Tal está à frente, com uma qualidade por um peão - um ponto - e adoraria aumentar sua vantagem com mais material. Ele nota que, se a Dama branca não estivesse em e6, seria capaz de lançar um garfo real mutilador com Ce6+. Para um gênio tático como Tal, a solução é óbvia: **1.Dxf5!.** Com esse lance, ele limpa a casa-e6 e ao mesmo tempo devora um Cavalo. As pretas preferem abandonar a partida do que ter de ver 1...gxf5 2.Ce6+ Rg6 3.Cxc7; em

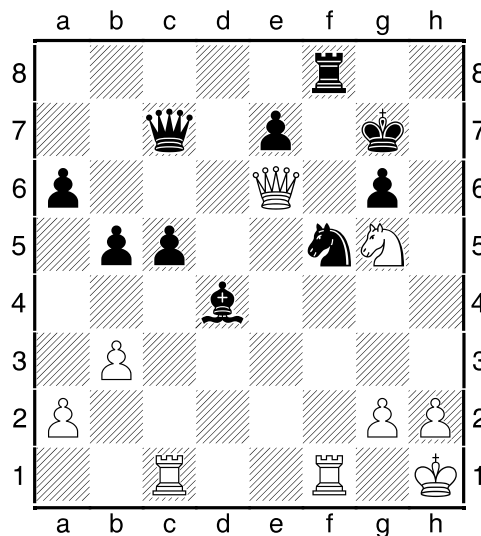



Diagrama 102. Jogam as brancas.
Tal-Parma
Bled, 1961

seguida, a disparidade material seria tão grande que não lhes deixaria nenhuma chance de recuperação.

O sacrifício de desobstrução cria situações incomuns, que às vezes parecem desafiar a lógica. Em geral as peças são valiosas, e o jogador esforça-se para cuidar delas e protegê-las; mas nesse tipo de sacrifício, audaciosamente, o jogador tira a peça-obstáculo e a coloca onde bem entende, sem nenhuma preocupação com o seu destino. Ele não está preocupado com a peça, mas com o controle da casa onde ela está.

A posição mostrada no Diagrama 103 é uma boa ilustração de um lance que parece suicida, mas leva à vitória. As brancas sacrificaram uma peça e um peão a fim de atacar o Rei preto. Se o Bispo branco não estivesse em a5, elas poderiam ganhar com Da5 xeque-mate. Um lance simples como 1.Bd8 tira o Bispo do caminho, mas permite a defesa das pretas, com 1...b6. As brancas precisam limpar a casa-a5 com um ataque duplo; jogam **1.Bc7**, mudando para uma casa defendida nada menos que cinco vezes! Para infelicidade das pretas, capturar o Bispo branco com seus Cavalos ou Torres torna possível o lance 2.Da5 xeque-mate; se jogarem 1...Dxc7, então 2.Txc7 põe fim à partida. O melhor lance para elas é **1...b6**, embora **2.Bxb8** dê às brancas uma vantagem de material decisiva.

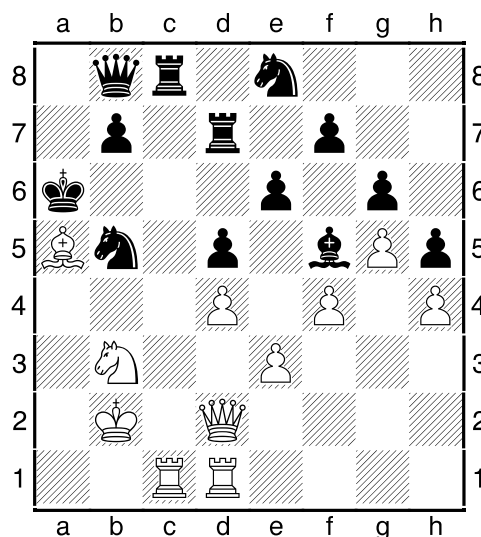
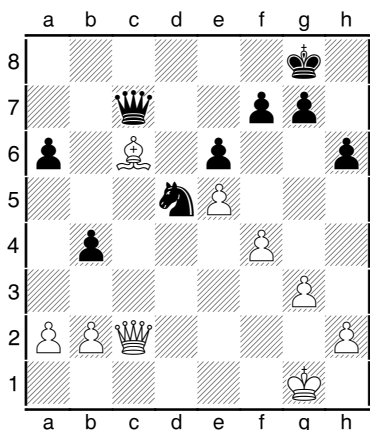
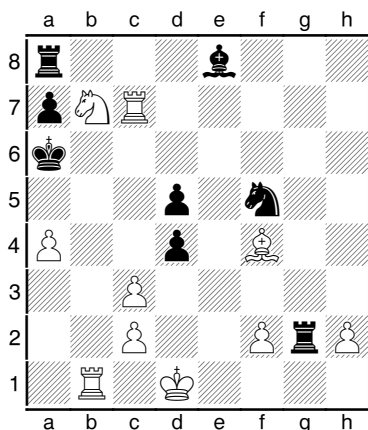
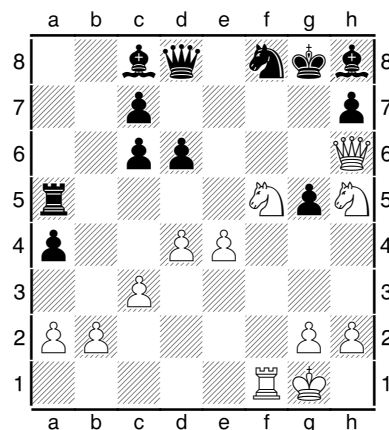



Diagrama 103. Jogam as brancas.

Agora vamos tentar alguns testes. Ao resolver esses problemas, lembre-se de que uma de suas peças está no caminho da outra. Descubra qual é o obstáculo e depois encontre um lance forçado capaz de abrir caminho.

TESTE 81. Jogam as pretas, e o Bispo das brancas é o alvo. Eis uma dica: encontre um garfo. Boa sorte!

TESTE 82. As brancas têm a chance de um xeque-mate forçado, mas uma de suas peças está no caminho. Que peça é essa, e como as brancas podem ficar livres dela?

TESTE 83. 1.Ch6 produz um xeque-mate, mas as brancas não podem capturar a própria Dama. Como podem forçar as pretas a fazer isso por elas?

Teste 81
Prohorovic-Raviski
URSS, 1958

Teste 82
Ivkov-Portisch
Bled, 1961

Teste 83
Roneat-Reicher
Alemanha, 1950

11

Raio X e moinhos de vento

Neste capitulo, tratarei dos raios X e dos moinhos de vento, duas táticas que levam a ataques de surpresa. É fácil examiná-las. O raio X acontece com bastante freqüência, por isso deve ser estudado com cuidado. O moinho de vento é muito raro, mas bastante poderoso: pode levar à captura do exército inimigo inteiro!

O RAIO X

A tática do raio X, que tem muito em comum com o ataque descoberto, faz lembrar a habilidade do super-homem de ver através dos objetos. Ele permite que uma peça prepare um ataque mesmo quando outras peças estão no caminho. Além disso, permite que uma peça capture uma peça ou peão que possuem defesa, ainda que pareça que a peça atacante não esteja defendida. Apenas Damas, Torres e Bispos podem executar um raio X.

O Diagrama 104 traz uma ilustração simples. As brancas acabaram de mover seu peão para a5, atacando o Cavalo preto. Elas acham que seu peão está

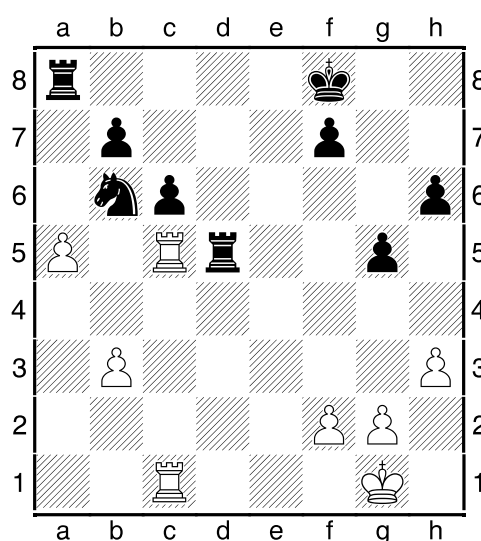



Diagrama 104. Jogam as pretas.

seguro porque a Torre em c5 o protege; mas, nesse caso, essa segurança transforma-se em ilusão. Com **1...Txa5!**, a Torre-a8 captura o peão, enquanto a Torre preta em d5 aplica um raio X. (O peão, na verdade, estava sendo atacado pelas duas Torres pretas, e a Torre-c5 branca não podia fazer nada para detê-las.)

A tática do raio X é particularmente forte diante de uma fraqueza na primeira fileira, pois, nesse caso, ameaças de xeque ou xeque-mate acrescentam combustível ao fogo. No Diagrama 105, as brancas têm consciência de que o Rei enfrenta o perigo de um xeque-mate na primeira fileira, mas, como a casa-e1 e a casa-f1 parecem bem defendidas, elas se sentem seguras e esperam 1...Txe2 2.Dxe2 para fazer uma troca equilibrada em termos de material. Elas não percebem que um raio X paira sobre suas cabeças e que a casa-el está sendo atacada não apenas pela Dama preta, mas também pela Torre. A morte das brancas é rápida e certa: **1...De1+! 2.Txe1 Txe1+ 3.Cf1 Txf1** xeque-mate.

Eis um outro exemplo do que acontece quando o jogador não nota a existência de um raio X. No Diagrama 106, as brancas acham que suas Torres

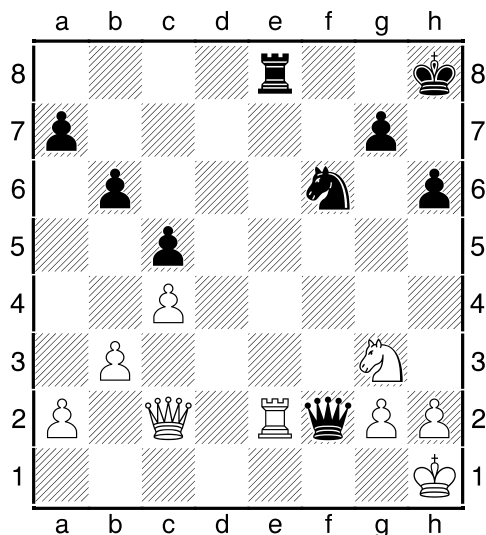



Diagrama 105. Jogam as pretas.

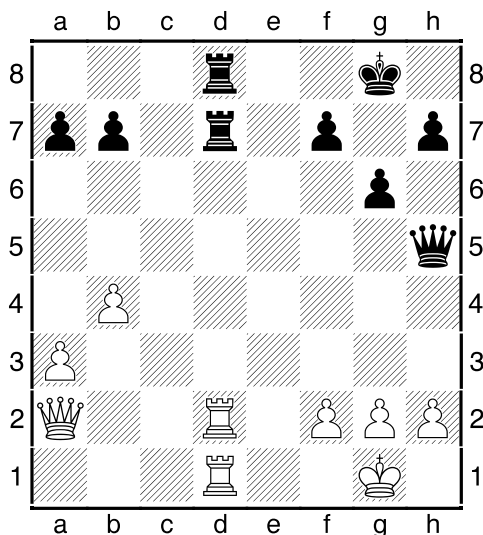



Diagrama 106. Jogam as pretas.

estão bem protegidas e esperam que as pretas joguem o entediante 1...Txd2 2.Txd2 Txd2 3.Dxd2. Em vez disso, o universo branco começa a vir abaixo com **1...Dxd1+! 2.Txd1 Txd1** xeque-mate. Ainda que antes as brancas tivessem evitado o xeque-mate na primeira fileira pela movimentação dos peões em h3 ou g3, as pretas ainda poderiam usar a tática do raio X, pois ganhariam duas Torres em troca de uma Dama - um ponto de vantagem. Como as brancas poderiam ter evitado esse desastre? O jogador sábio considera todos os xeques e capturas à disposição do adversário, e 1...Dxd1+ é tanto um bom xeque quanto uma boa captura!

Até aqui, examinamos ataques de raio X puros. Entretanto alguns ataques descobertos são também raios X, e foi difícil decidir se eles deveriam ser discutidos aqui ou no Capítulo 2, em que tratei dos ataques descobertos. No Diagrama 107,

apresento um exemplo típico. Numa olhada, você pode notar que o Bispo preto em g7 representa uma verdadeira ameaça para a Torre branca em ai. Talvez o Bispo pudesse lançar um raio X até a Torre, mas usar essa tática parece mais fantasia do que realidade, pois a diagonal do Bispo está bloqueada por um Cavalo e pelo peão-d4, solidamente defendido. No entanto, as pretas não se intimidam com todo esse raciocínio sensato e jogam **1...Cxe4! 2.dxe4 d3!** (um ataque duplo) **3.Bxd3 Bxa1**. No final, o Bispo preto janta a Torre branca!

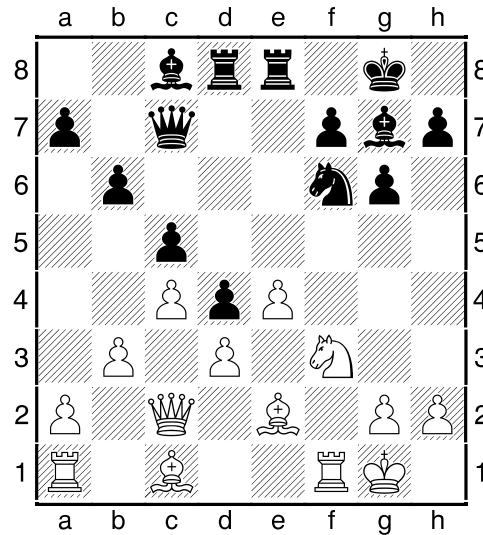
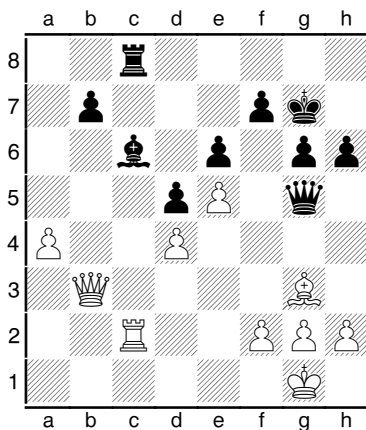
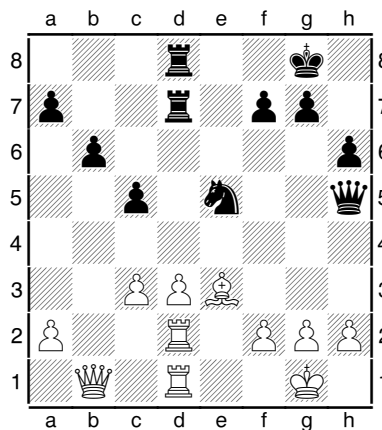



Diagrama 107. Jogam as pretas.

Observe que, no Diagrama 107, as pretas atingem seu objetivo usando o que chamamos de lances forçados. A principal característica desses lances é que as opções de resposta do adversário são bastante limitadas, o que, entre outras coisas, facilita o cálculo das respostas.

TESTES

TESTE 84. Jogam as pretas. Há algum raio X escondido aqui?
TESTE 85. As pretas jogam o descarado **1...Cxd3**. Elas conseguem sair impunes depois desse lance?

Teste 84 **Teste 85**

O MOINHO DE VENTO

O moinho de vento, uma tática rara, mas extremamente potente, consiste num xeque descoberto, seguido de um xeque normal, seguido de um xeque descoberto e assim por diante. Ele só termina quando o atacante obtém o que almeja.

No Diagrama 108, vemos como a tática do moinho de vento permite que as brancas ganhem tudo. Uma mistura de xeques, xeques descobertos e capturas deixam as pretas paralisadas. Elas são devoradas vivas, e não podem fazer nada. As brancas começam com **1.Txd7+.** (Observe que o Bispo em e5 revelou um ataque ao Rei preto.) A partida continua com **1...Rg8 2.Tg7+** (forçando o Rei a voltar à mesma situação infeliz do xeque descoberto) **2...Rh8 3.Txc7+ Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.Txb7+ Rg8** vai e volta **6.Tg7+ Rh8 7.Txa7+ Rg8 8.Txa8+**. As pretas ficam apenas com o Rei!

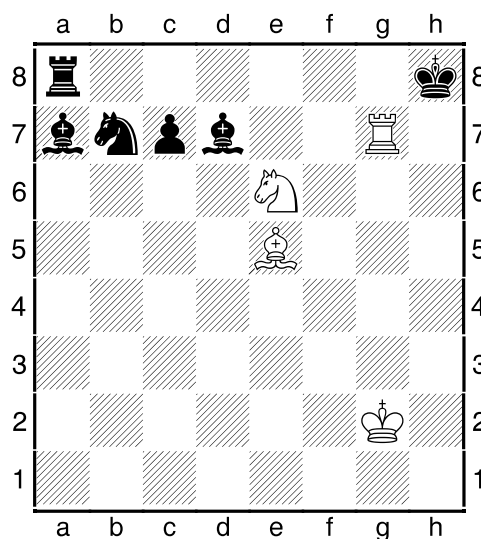



Diagrama 108. Jogam as brancas.

O Diagrama 109 mostra um dos usos mais famosos da tática do moinho de vento. Nesse jogo, as pretas pertencem ao ex-Campeão Mundial Emanuel Lasker,

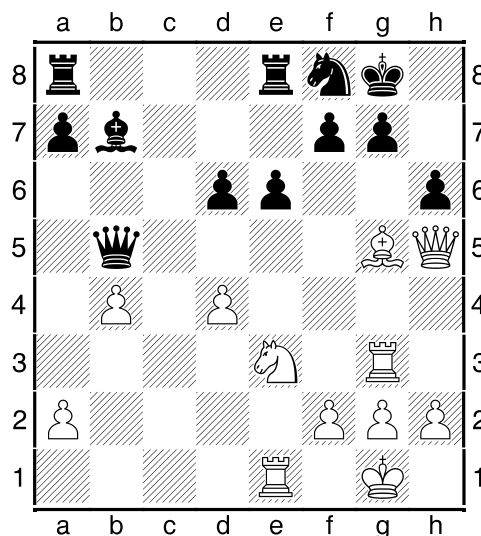
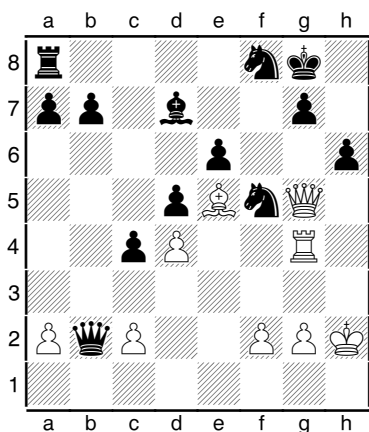
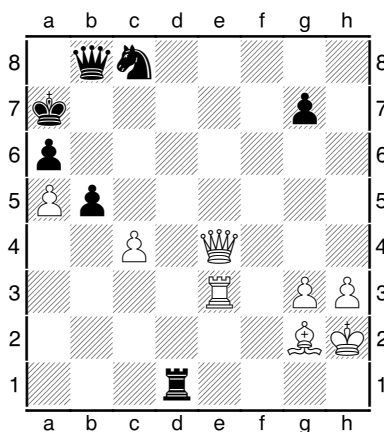



Diagrama 109. Jogam as brancas.
Torre-Em. Lasker
Moscou, 1925

que manteve esse título por 27 anos. Se até alguém como ele pode cair num moinho de vento, então ninguém está a salvo! As brancas começam com **1.Bf6!**, atacando o peão-g7 tanto com o Bispo quanto com a Torre. O normal seria as pretas defenderem com ...Cg6, mas 1.Bf6 também revela um ataque contra a Dama preta, feito por sua contraparte em h5. Portanto, as pretas jogam **1...Dxh5** com relutância. Agora as brancas podem usar a tática do moinho de vento: **2.Txg7+ Rh8 3.Txf7+ Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.Txb7+ Rg8 6.Tg7+ Rh8 7.Tg5+** (aqui as brancas jogam para reaver sua Dama sacrificada, evitando 7.Txa7+, pois a Torre em a8 está na defesa e, a longo prazo, abrir a coluna-a ajudará apenas as pretas) **7...Rh7 8.Txh5**; assim, elas ganham sem dificuldade. Observe que, embora as combinações do moinho de vento sejam um pouco longas, depois de iniciadas são bastante fáceis, pois o jogo é muito forçado.

TESTES

TESTE 86. Nesse momento, as brancas têm uma peça e dois peões a menos. Como elas podem virar o jogo?

TESTE 87. Nesse jogo, as brancas jogam o fortíssimo **1.Dg4**, ameaçando tanto 2.Dxd1 quanto 2.Dxg7+. As pretas abandonam a partida. Você consegue ver outra tática vencedora para as brancas?

Teste 86

Teste 87
Poletayev-Flohr
Moscou, 1951

12

Zwishenzug

Sempre me disseram que o xadrez é um esporte difícil para os americanos porque sua linguagem é muito "européia". Além da luta com termos do tipo *zugzwang*, *en passant* e *en prise*, é preciso enfrentar os nomes dos jogadores, que são verdadeiros trava-línguas. Nomes como Dzindzihashvili, Nimzovich e Ljubojevic dificultam ainda mais a compreensão do jogo. Como qualquer outro esporte, o xadrez exige prática. No tempo certo, termos antes muito estranhos parecerão absolutamente naturais, e os nomes serão pronunciados tão facilmente quanto os de velhos amigos. Logo você vai acrescentar seu próprio jargão ao corpo clássico dos termos do xadrez.

Tomemos a tática *zwischenzug* como exemplo. Essa é uma palavra alemã que significa lance intermediário. No linguajar norte-americano, transformou-se em *intermezzo* (intermediário), zwischy e assim por diante.

A idéia embutida nesse termo é simples. Imagine que você esteja pensando em iniciar uma seqüência de trocas que seguem mais ou menos assim: "Eu capturo, ele captura, eu capturo, ele captura e, então, eu ganho um peão". Parece uma boa idéia, não parece? Você coloca sua idéia em prática, mas o resultado é o seguinte: "Eu capturo, ele captura, eu capturo, ele dá um xeque? O.k., não tem problema, eu simplesmente movo meu Rei. Oh, não. Agora ele captura com um xeque! Xiiii." O que aconteceu? Você foi vítima de um *zwischenzug*. Seu adversário usou um lance furtivo antes da recaptura prevista. Os advogados dizem que não se deve nunca fazer à vítima uma pergunta cuja resposta não se sabe. Bem, *zwischenzugs* são as réplicas inesperadas do xadrez. Em geral (mas não sempre) são xeques.

O Diagrama 110 mostra um *zwischenzug* em sua forma mais básica. As pretas estão muito satisfeitas com essa posição; com um peão a mais, estão ansiosas para trocar peças e levar o peão-a para a coroação. Negligenciando a possibilidade de um *zwischenzug*, elas jogam com segurança **1...Txh4**, na expectativa de 2.Dxh4 f6, que deixa o peão-a pronto para avançar correndo pelo tabuleiro. Em vez disso, as brancas jogam **2.Dd8+! Rh7 3.Dxh4+**. A destruição causada pelo *zwischenzug* é óbvia. As brancas recapturam com o xeque, e as pretas, diante da ameaça à segurança de seu Rei, não têm tempo para 2...f6. Depois de **3...Rg8**

4.Dd8+ Rh7, as brancas podem reivindicar um xeque perpétuo com **5.Dh4+**. A alternativa, 5.Dxa5 interrompe os planos do peão.

Zwischenzugs nem sempre são tão diretos. Nos mais altos níveis da mestria no xadrez, eles podem ser bem sutis, com efeitos revelados apenas muitos lances depois. O Diagrama 111 mostra um *zwischenzug* numa composição mais astuciosa. As pretas iniciam uma série de trocas: **1...Txe4 2.Bxh4 Txh4 3.Txf3 Txc4 4.Te1 Tg4+** (o *zwischenzug*) **5.Rf2 Td4 6.Te7 Txd5 7.Txb7 Tdxf5 8.Txf5 Txf5+**. Ao recapturar com o xeque, ganham tempo, mantendo portanto a vantagem. Sem o *zwischenzug*, as brancas não estariam em xeque e teriam tido tempo de capturar o peão-a7.

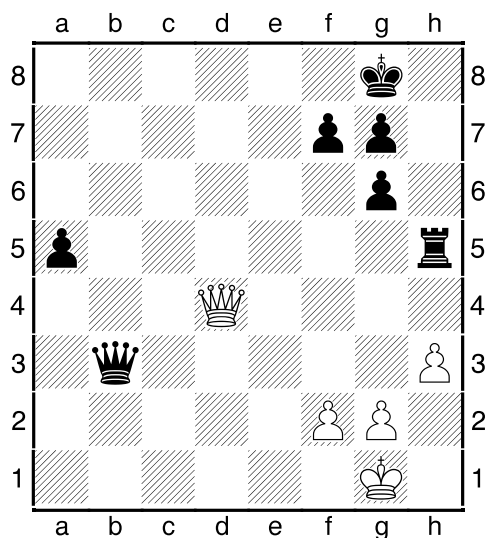



Diagrama 110. Jogam as pretas.

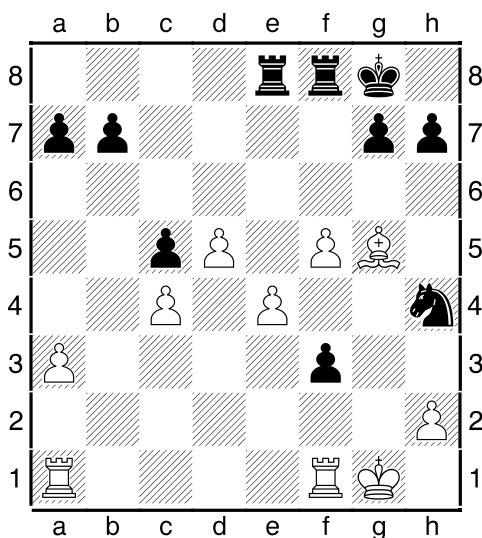



Diagrama 111. Jogam as pretas.

13

Outros tipos de empates

É impossível vencer sempre e, algumas vezes, as coisas andam tão mal que um empate parece até um resultado excepcional, diante das circunstâncias. Além da possibilidade de um mate afogado ou de um xeque perpétuo (veja o Capítulo 5), há outras opções para salvar um jogo. Neste capítulo discutiremos duas dessas opções: as perseguições perpétuas e a construção de fortalezas. Examinaremos também posições que resultam num empate porque o lado mais forte não tem material suficiente para forçar uma vitória. Todas essas situações costumam ocorrer com facilidade e, caso o jogador esteja na defesa, com freqüência é possível alcançar o empate numa partida que, de outro modo, estaria perdida. O falecido Grande Mestre americano Sammy Reshevsky deu esse conselho simples sobre a melhor atitude a ser tomada numa situação aparentemente irremediável:

Agüente firme e torça por um erro grave.

Também é útil colocar-se no lugar do adversário e descobrir o tipo de lance que ele menos gostaria de ver você jogar

PERSEGUIÇÕES PERPÉTUAS

A perseguição perpétua é semelhante ao xeque perpétuo, com a diferença de que a peça perseguida é um Bispo, Cavalo, Torre ou Dama, e não o Rei. A idéia é simples: se você puder limitar o lance de uma peça e, em seguida, atacá-la constantemente, seu adversário não será capaz de realizar nenhuma ação contra você, pois estará ocupado, movimentando a peça atacada para frente e para tras, a fim de protegê-la. Essa movimentação perpétua em geral leva ao empate por causa da regra da tripla repetição:

Declara-se o empate quando uma mesma posição é repetida três vezes.

Vejamos alguns exemplos.

No Diagrama 112, as brancas têm, por um peão, uma peça a menos, mas podem forçar um empate caso consigam atacar incessantemente o Bispo preto. Depois de **1.Rc7 Ba8** (as pretas não têm mais para onde correr), as brancas jogam **2.Rb8 Bc6 3.Rc7** (evitando 3.a8=D Bxa8 4.Rxa8 Rf3 5.Rb7 Rxe3 6.Rc6 Rd4 e a vitória das pretas) **3...Ba8 4.Rb8**. Nesse ponto declara-se o empate, pois nenhum dos dois lados vai chegar a lugar nenhum, e a posição logo será repetida três vezes.

A posição mostrada no Diagrama 113 é basicamente a mesma do 112, com exceção de que ela pode ser resolvida de um modo muito agradável. Aparente-mente pode-se esperar que as brancas abandonem a partida, elas têm uma peça a menos; está claro que o peão-h passado das pretas não pode ser controlado, e o peão-a passado das brancas pode ser facilmente controlado pelo Bispo preto. Contudo, as brancas acreditam em milagres. Elas começam com **1.a6**, e as pretas respondem com **1...Bxc4**. (Uma corrida de peões derrotaria as pretas porque, depois de 1...h3 2.a7 h2 3.a8=D h1=D 4.Dxh1, as brancas venceriam.) Agora as brancas fazem um soberbo sacrifício do peão, com **2.e4+!**. As pretas têm de pegar o peão, com **2...Rxe4**, pois precisam jogar ...Bd5 para impedir a promoção do peão-a branco.

Diagrama 112. Jogam as brancas.

Diagrama 113. Jogam as brancas.
Estudo de S. Birnov, 1928

Agora a liberdade de lances do Bispo preto fica limitada, pois o Rei preto está na diagonal h1-a8. A partida continua com **3.a7 Bd5 4.c4!**, e as brancas tomam outra casa do Bispo. Uma vez que 4...Bxc4?? 5.a8=D+ é inaceitável, as pretas têm de correr para a casa-a8: **4...Ba8 5.Rb8 Bc6 6.Rc7 Ba8 7.Rb8**. O Bispo preto é forçado, incessantemente, a escapar dos avanços do Rei branco; o resultado é um empate por perseguição perpétua.

O sábio uso do *zwischenzug* 2.e4+! forçou o Rei branco a ir para a casa-e4, negando ao Bispo branco a possibilidade de recuar na diagonal h1-a8. As vezes é útil inserir, mentalmente, lances forçados em todas as brechas possíveis para descobrir qual é o mais eficaz.

Observe que 1.e4+? não teria funcionado para as brancas, pois as pretas poderiam jogar 1...Re5! 2.a6 Bh7 3.a7 Bxe4, e o Bispo barraria o peão-a branco. Um estudo encantador!

A peça mais vulnerável ao ataque constante é a Dama. Praticamente todas as peças inimigas podem ameaçá-la, e ela é muito valiosa para ser perdida. O Diagrama 114 mostra que a Dama cone em busca de um lugar seguro, mas não encontra nenhum. As brancas, que têm uma Dama e um peão v.s. dois Cavalos, parece caminhar diretamente para a vitória; entretanto sua sorte sofre uma virada radical depois de **1...Cd5!**, quando as pretas ameaçam capturar a Dama com
seguido de ...Txd8. As brancas evitam o xeque do Bispo, com **2.O-O**. Agora as pretas conseguem forçar uma perseguição perpétua da Dama, com 2...Bg7 (ameaçando 3...Txd8) **3.Dd6** (a única casa segura) **3...Bf8! 4.Dd8** (novamente, a única casa segura) **4...Bg7**. As pretas repetem a posição e reivindicam um empate.

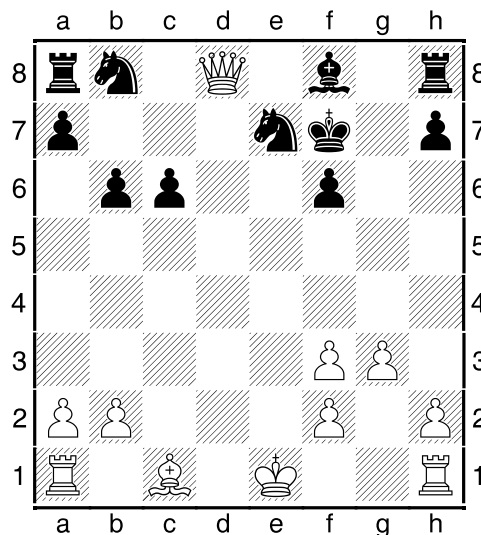
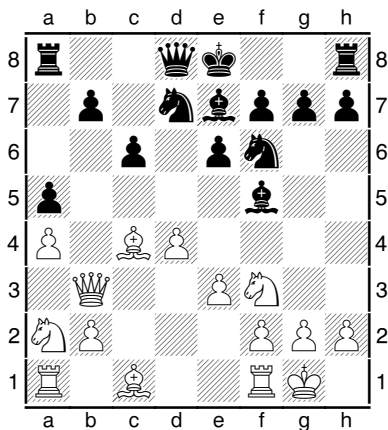



Diagrama 114. Jogam as pretas.

Agora experimente um teste. Para resolver esse problema, tudo o que você precisa fazer é encontrar algo para atacar e manter-se firme!

TESTES

TESTE 88. Nessa posição famosa, derivada da Defesa Eslava (1.d4 d5 2.c4 c6 - uma das defesas mais sólidas das pretas ao gambito da Dama), as brancas podem capturar um peão "livre" em b7 com 1.Dxb7. Se querem vencer a partida, capturar esse peão é uma decisão sábia?

Teste 88

COMO CONSTRUIR UMA FORTALEZA

Construir fortalezas envolve levantar uma forte barreira defensiva que evite invasões decisivas do adversário à sua posição. Vamos examinar dois tipos de barreiras: uma que evita que o Rei cruze o seu território e outra que mantém todo o exército inimigo afastado.

Como manter o Rei afastado

Quando os dois jogadores ja trocaram a maior parte das peças, a melhor opção é levar o Rei para a briga. Sem a possibilidade de ataque por parte de todo o exército inimigo, sua majestade pode mostrar que é uma peça forte por méritos próprios.

Um bom exercício para testar os poderes do Rei contra outras peças consiste em colocar o monarca no tabuleiro para jogar contra uma Dama ou uma Torre inimiga sozinha. O máximo que a poderosa Dama pode fazer para se defender é forçar uma posição de mate afogado, e a Torre pode levantar uma barreira de casas; isso é tudo. Contra um Bispo ou Cavalo sozinho, o Rei também pode ir praticamente aonde quiser

A força do Rei é particularmente visível quando um Rei e uma Dama ou um Rei e uma Torre enfrentam um Rei sozinho. Por si só, a Dama ou a Torre não podem forçar um xeque-mate, ambas precisam da ajuda do Rei. E compreensível, portanto, que, quando está atrás em material no final, o jogador possa salvar a partida mantendo o Rei inimigo longe do seu Rei.

No Diagrama 115, as brancas tem uma Dama vs. uma Torre e um peão - uma vantagem de 3 pontos. No entanto, elas não podem vencer, pois seu Rei não consegue cruzar a quinta fileira. Se o Rei branco puder chegar a e7, as brancas serão capazes de organizar um ataque contra o peão-f7, combinado com um ataque ao Rei preto, e assim vencerão a partida. As pretas impedem esse massacre com ...Tf5-d5-f5-d5. Elas contra-atacam os xeques da Dama com ...Rg8 ou Rf8, sem dar nenhuma chance às brancas de levar o Rei para a briga.

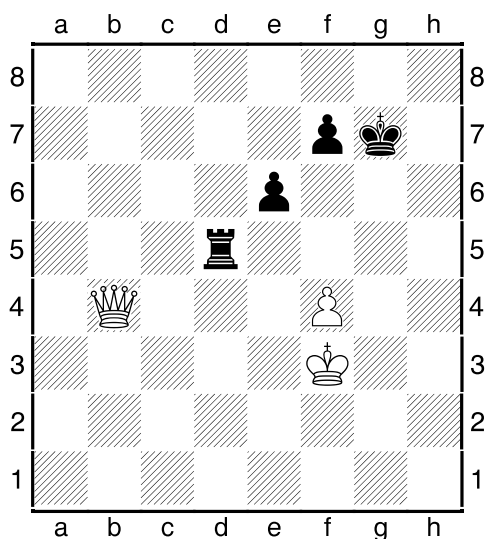



Diagrama 115. Joga qualquer um dos dois.

Aqui o poder da Torre para erguer uma barreira intransponível de casas à frente do Rei inimigo salvou o dia. Embora a Torre tenha menos força do que a Dama, as pretas empatam com facilidade. Esse tipo de bloqueio anti-Rei já permitiu que muitos jogadores salvassem posições que, de outro modo, estariam perdidas.

As brancas estão bem satisfeitas com a posição mostrada no Diagrama 116. Elas têm uma Dama e um peão vs. uma Torre e um Bispo - uma vantagem de 2 pontos. E pretendem responder ao lance 1...exd5 com a desagradável surpresa 2.Db2+, criando um garfo contra o Bispo e o Rei pretos. Mas as pretas enxergam uma chance de criar o bloqueio mostrado no Diagrama 115 e, com calma, jogam **1...Bxd5!**. Depois de **2.exd5 Txd5**, as brancas serão forçadas a aceitar o empate.

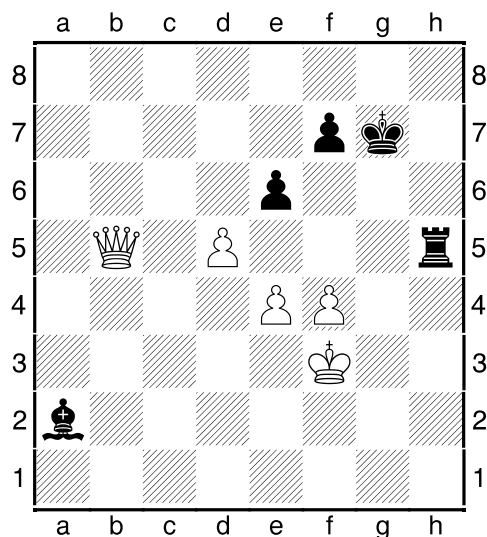



Diagrama 116. Jogam as pretas.

COMO MANTER O EXÉRCITO INIMIGO AFASTADO

Quando está atrás em força, o jogador tem muita dificuldade para manter todas as peças adversárias longe de seu campo. Entretanto, se puder mantê-las afastadas, o desequilíbrio material perde a importância.

Uma única olhada no Diagrama 117 já é suficiente para compreender que nenhum dos dois exércitos tem condições de invadir o campo inimigo. Para confirmar essa idéia, remova o Bispo e a Torre das pretas. Agora elas estão com 8 pontos a menos no terreno da força, mas ainda assim podem chegar com facilidade ao empate porque, apesar das forças extras, as brancas não podem fazer nada para romper as linhas inimigas.

No Diagrama 118, as brancas estão bem de material (três peões e um Bispo vs. uma Torre), mas as pretas ameaçam jogar ...Th2 e, depois, sistematicamente devorar todos os peões brancos. As brancas podem forçar um empate criando um bloqueio que impeça a penetração da Torre e do Rei pretos em sua posição. Eis como: **1.Rdl! Th2 2.Re1!** (sacrificando o Bispo branco) **2...Txg2 3.Rf1 Th2 4.Rg1** (chutando a Torre preta para fora do campo das brancas) **4...Th6 5.f3!**. O quinto lance das brancas é a chave para afastar o Rei preto. (Para testar a força desse lance, tente encontrar uma porta de entrada para o Rei preto). A partida conti-

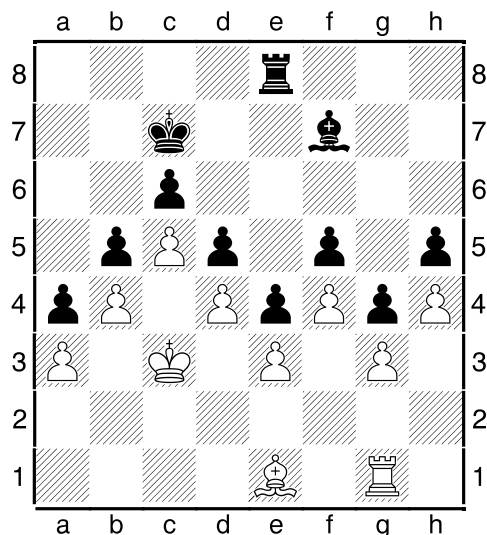



Diagrama 117. Jogam qualquer um dos dois

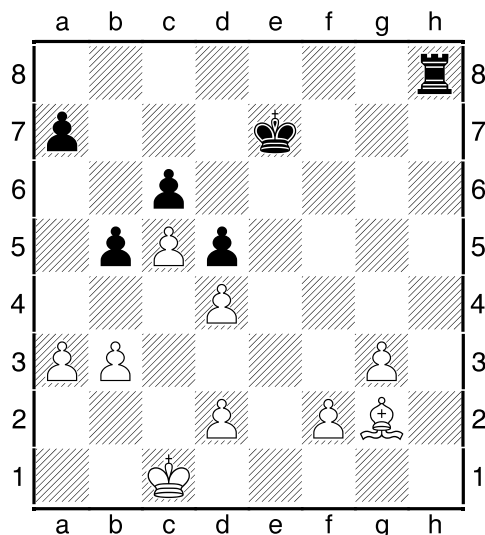
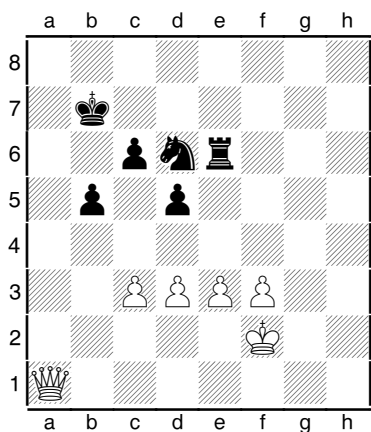
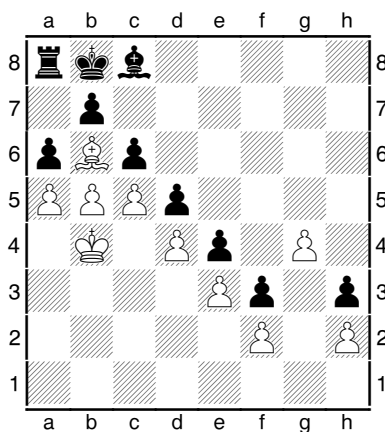



Diagrama 118. Jogam as brancas.

nua com **5...Te6** (as pretas esperam chegar a e2 ou e1) **6.Rf1** (protegendo a casa-e2 e a casa-el) **6...Rf7 7.Rf2**. Agora nem a Torre nem o Rei pretos podem penetrar no bloqueio. O Rei branco vai mover-se entre f1 e f2 e, se as pretas jogarem ...Th6, então ele vai passar a se mover entre gi e g2. Observe também que as brancas vão contra-atacar o lance ...a5 e ...a4 com o bloqueio b4. Portanto, a partida é um inevitável empate.

Nos testes a seguir, tente apenas manter os inimigos afastados, e tudo ficará bem.

TESTES

TESTE 89. As brancas têm uma Dama e um peão vs. uma Torre e um Cavalo - uma vantagem de 2 pontos. 1 .e4 é um bom lance para as brancas?
TESTE 90. Jogam as brancas. As pretas têm uma Torre a mais. As brancas devem abandonar a partida ou podem encontrar um lance que lhes ofereça uma pontinha de esperança?

Teste 89 **Teste 90**
Estudo de J. Hasek, 1932

DESEQUILÍBRIOS MATERIAIS QUE LEVAM AO EMPATE

Ter uma vantagem material é muito bom, mas não trará nenhum benefício se você não puder vencer a partida. Para adquirir a proficiência em xadrez, você tem de compreender que alguns tipos de vantagem material não são suficientes, por si só, para forçar a vitória. Ao adquirir uma vantagem material, o jogador precisa confirmar se ela é do tipo vitorioso; ao contrário, quando está em desvantagem material, o jogador precisa saber se deve tentar o empate ou simplesmente abandonar a partida.

Nesta seção, examinaremos os tipos mais comuns de vantagem material que não leva à vitória: dois Cavalos vs. um Rei solitário; um Cavalo e um peão de Torre na sétima vs. um Rei solitário; e um Bispo e um peão de Torre em casa de cor errada vs. um Rei solitário.

Dois Cavalos vs. um Rei solitário

Uma das maiores injustiças do xadrez é o fato de que, sem peões no tabuleiro, dois Cavalos não podem bater um Rei solitário. Uma vez que dois Bispos ou um Bispo e um Cavalo realizam essa façanha com facilidade, dois Cavalos são considerados menos valiosos do que esses outros conjuntos de peças. Vejamos dois exemplos nos Diagramas 119 e 120.

No Diagrama 119, as brancas estão com dois Cavalos a mais, e conseguiram colocar o Rei preto em um canto. Ainda assim não podem vencer a partida! Se as brancas jogassem **1.Ch6+**, as pretas teriam de evitar 1...Rh8?? 2.Cgf7 xeque-mate e jogar **1...Rf8**, que deixa as brancas sem armas para destruir o Rei preto.

No Diagrama 120, as pretas aparentam estar à beira da morte; seu Rei encontra-se em apuros, e elas têm dois peões a menos. No entanto, sabem que os dois Cavalos brancos, sozinhos, não são suficientes para uma vitória. Por isso jogam **1...Cxd5! 2.Rxd5** (2.e7 Cxe7 produz um empate) 2...Cxe6!. O frustrado

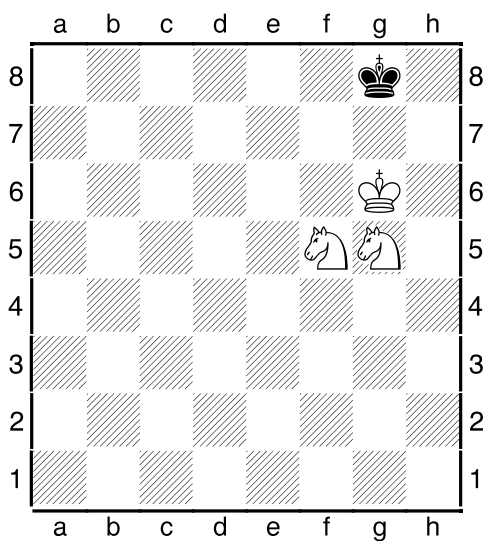



Diagrama 119. Jogam as brancas.

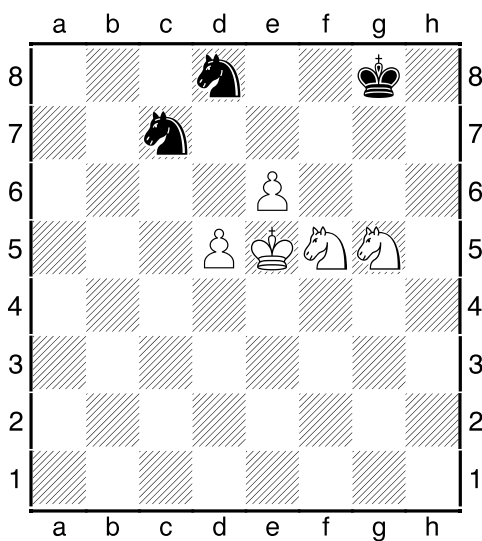



Diagrama 120. Jogam as pretas.

comandante do exército branco pode até lutar por algum tempo, mas no final terá de conceder o empate.

Um Cavalo e um peão de Torre na sétima vs. um Rei solitário

Para quem está à frente no final, o peão menos valioso em geral é aquele situado em alguma casa-a ou casa-h. Na verdade, esses peões podem representar desvantagens. Por ocuparem a extremidade do tabuleiro, oferecem ao defensor chances de mate afogado que nenhum outro peão poderia oferecer.

Um caso desse tipo é a situação irremediável mostrada no Diagrama 121. As pretas têm um Cavalo e um peão a menos. Normalmente essa posição daria às brancas uma vitória fácil: 1.Rf6 Rg8 2.Rg6 Rh8 3.Cf7+ Rg8 4.h7+ e um peão promovido. No entanto, suponhamos que as brancas cometam um erro grave, com **1.h7??**. De repente, a partida transforma-se num empate. Embora esse lance pudesse ser vitorioso com qualquer outro peão, aqui há dois fatores que se combinam para salvar as pretas. Em primeiro lugar, o Rei preto não pode pisar fora do tabuleiro; em segundo, o Cavalo não pode se mover sem pendurar o peão-h e, se o Rei branco defender o peão-h, ocorrerá um mate afogado.

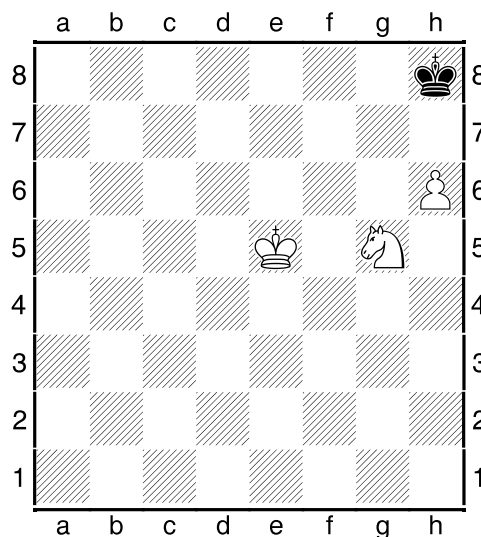



Diagrama 121. Jogam as brancas.

Depois de **1...Rg7 2.Rf5 Rh8**, o direto **3.Rf6** produz um mate afogado imediato, e **3.Rg4 Rg7 4.Rh5 Rh8** não leva as brancas a lugar nenhum, pois **5.Rh6** ainda produz o mate afogado do Rei preto.

O Diagrama 122 mostra outro exemplo. Mesmo tendo um peão a menos, as pretas empatam com facilidade, jogando para alcançar a posição do diagrama anterior Com **1...Cf5!**, elas forçam o peão branco a ir para a desafortunada casa-h7. As brancas favorecem: **2.h7 Cd4 3.Rd1 Cxc2!** (o simples 3...Rg7 também empata, mas as pretas querem ser dramáticas) **4.Rxc2 Rg7 5.Rxc3 Rh8**. Agora as brancas simplesmente não podem ganhar.

A moral de todas essas posições é muito simples:

> Se você estiver à frente em material e tiver um peão numa casa-a ou numa casa-h, tome cuidado para não dar ao adversário a chance do mate afogado!

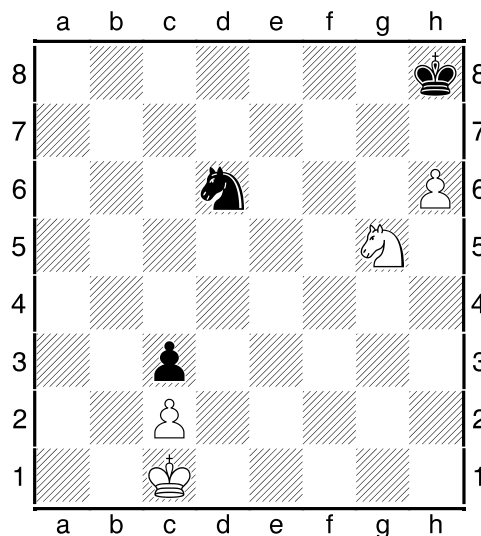



Diagrama 122. Jogam as pretas.

Um Bispo e um peão de Torre de cor errada vs. um Rei solitário

Com essa combinação de material, forçar um mate afogado provavelmente é a técnica de última hora mais útil para um defensor. Essa situação costuma surgir com freqüência impressionante. O atacante confia em sua vantagem material e em geral só nota essa possibilidade defensiva quando já é tarde demais.

A posição no Diagrama 123 é uma ilustração simples desse tema. O resultado será um empate, seja qual for a casa ocupada pelo peão na coluna-h. Se o Bispo branco estivesse em casas pretas, as brancas ganhariam com facilidade, mas o fato de o peão ser promovido numa casa de cor oposta à do Bispo possibilita que as pretas agüentem firme, aproveitando as chances de mate afogado oferecidas pelo peão numa casa-a ou numa casa-h. Depois de **1.Rg6 Rg8 2.h7+ Rh8**, as brancas ficam diante de um mate afogado (como também ficariam com 2.Be6+ Rh8); não importa o que façam, elas não serão capazes de tirar as pretas daquele canto.

A posição clássica do Diagrama 124 mostra que esse método de defesa contra um Bispo e um peão de Torre de cor errada era conhecido há tempos! As

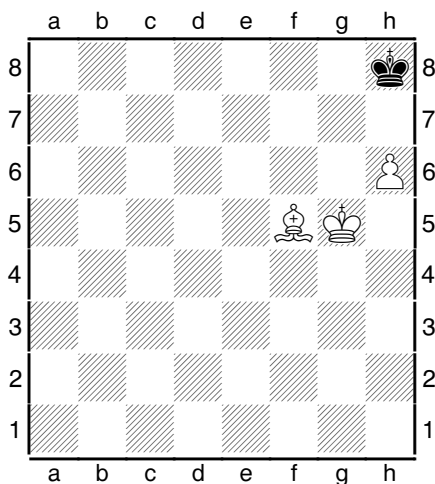



Diagrama 123. Jogam as brancas.

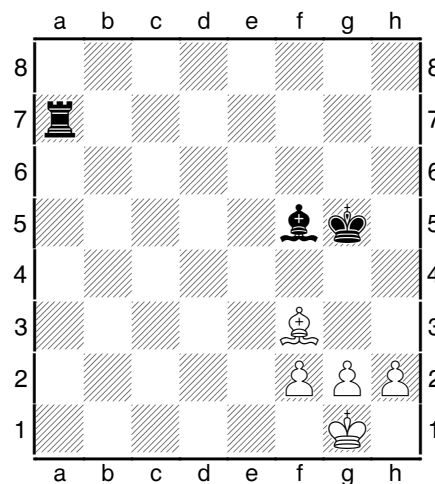



Diagrama 124. Jogam as pretas.

pretas salvam-se com **1...Ta1+ 2.Tf1 Txf1+ 3.Rxf1 Bh3! 4.gxh3**. As brancas gostariam de jogar 4.g3, mas seu peão está cravado ao Rei. Observe também que 4.Rf2 Bxg2! leva à posição mostrada no diagrama anterior Com **4...Rh6**, as pretas recuam para seu canto, em h8, e reivindicam o empate. Seja qual for o número de peões brancos empilhados na coluna-h, a partida terminará em empate, a não ser que o Bispo branco controle a casa de promoção de peões a Dama.

O mecanismo do empate, que acabamos de examinar, é muito útil e deve ser estudado com cuidado. Sempre que estiver perdendo e seu adversário tiver um Bispo e um peão de Torre de cor errada, lembre-se de que ainda há esperanças!

ARMADILHAS PARA AS PEÇAS MAIORES

Outro modo de salvar um jogo em caso de desvantagem material é prender a peça mais forte do adversário numa armadilha e torná-la um tanto quanto inútil. Lembre-se: se não tiver espaço para esticar os músculos, ela não vai poder lhe causar nenhum mal.

No Diagrama 125, as pretas estão à frente, com uma Torre vs. um mero peão, mas as brancas podem salvar a própria pele sepultando a Torre com **1.Bb8!**. Agora os únicos participantes ativos na partida são os dois Reis e o Bispo preto. Uma vez que um Bispo sozinho não pode forçar a vitória, no final o resultado será obrigatoriamente um empate.

O Diagrama 126 mostra um exemplo complicado, mas extremamente belo, de como anular os poderes da peça mais forte do tabuleiro. O problema com o jogo das brancas é seu fraquíssimo peão-b2. As pretas ameaçam vencer com ...Tb1 e Txb2, situação em que o peão-b preto seguiria tabuleiro abaixo e seria promovido a Dama. Em primeiro lugar, as brancas tomam medidas para evitar a promoção: **1.Bg4+ Rd6 2.Bf5! Ta2!** (ameaçando pegar o peão no final) **3.Cxa2!**. Elas capturam a Torre, mas agora o peão-b preto se transforma num incontrolável peão-a, com **3...bxa2 4.Rc1 a1=D+**. No entanto, depois de **5.Bb1!** as brancas garantem o empate. Embora estivessem à frente, com uma Dama inteira vs. um Bispo - uma vantagem de 6 pontos, as pretas não tinham condições de ganhar,

Diagrama 125. Jogam as brancas.

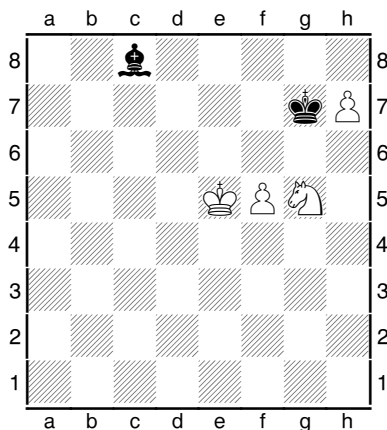
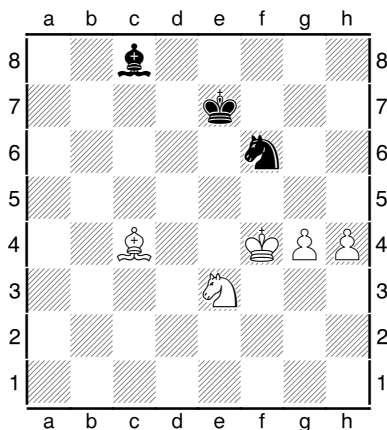
Diagrama 126. Jogam as brancas.
Estudo de F. Zimkhovitch, 1927

pois sua Dama encontrava-se imóvel. A Dama preta estava no tabuleiro, mas não desempenhava nenhum papel na partida. As brancas jogam Rc2-cl-c2 *ad inflnitum*, até as pretas concordarem com o empate.

Agora, vamos aos testes. Nos diagramas seguintes, você está mal e pode perder a consciência num instante, mas talvez possa encontrar um modo de resistir Muitos jogadores ficariam deprimidos em posições desse tipo, porém, com uma atitude positiva e alguns poucos conhecimentos, é possível operar milagres.

TESTES

TESTE 91. As pretas estão com dois peões a menos e foram ameaçadas com f6+. Jogam as pretas. Como elas podem tirar o sorriso do rosto das brancas?

TESTE 92. Além de ter dois peões a menos, as pretas estão perdendo terreno. O que elas devem fazer: abandonar a partida; cair no choro e implorar misericórdia; ou mostrar que são verdadeiros gênios?

Teste 91 Teste 92

PARTE 2
O grandes táticos e as suas partidas

Sempre que aficionados do xadrez se reúnem e começam a conversar sobre os grandes jogadores, surge a questão do estilo de cada um. Será que esse enxadrista era um jogador essencialmente posicional, do tipo que gostava de manobrar suas peças de um lado para outro? Ou era um louco, que transformava o tabuleiro num campo minado de possibilidades táticas? Esta parte é dedicada a todos os jogadores desse último tipo: aos homens considerados os melhores táticos de todos os tempos.

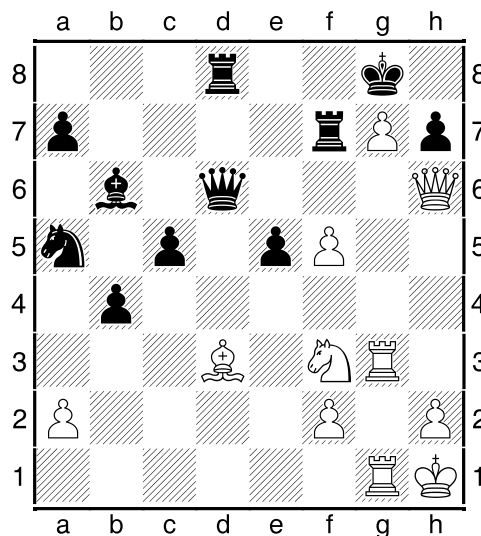
14

Adolf Anderssen (1818-1879)

Nascido em Breslau, na Alemanha, Adolf Anderssen é considerado um dos maiores jogadores combinatórios de todos os tempos. No decorrer de sua longa carreira de partidas e torneios, venceu o primeiro grande torneio internacional (Londres, 1851) e foi classificado como o melhor jogador do mundo até a derrota para o norte-americano Paul Morphy, num match, em 1858. Anderssen também ganhou primeiros prêmios em Manchester, em 1862, e em Baden-Baden, em 1870; ficou em terceiro em Viena, em 1873; e terminou em sexto em Paris, 1878, aos 60 anos de idade.

Como a maioria dos jogadores de sua época, Anderssen sabia apenas atacar, mas, num mundo repleto de atacantes, não havia nenhum igual a ele. Suas duas vitórias mais famosas - a Imortal e a Sempre-viva - serão lembradas enquanto existir o xadrez. Com uma imaginação espantosa e visão tática inigualável, jogou partidas que se transformaram em fontes exemplares de criatividade, apreciadas por mestres do passado e do presente.

Em 1877, recebeu uma homenagem muito rara, preparada por jogadores de xadrez alemães, que organizaram um torneio para comemorar o 50º aniversário de sua primeira partida. Ele mostrou que tinha aprendido bem o jogo, pois empatou no segundo e terceiro lugar do torneio, aos 59 anos (idade avançada para os padrões do século XIX).

O exemplo a seguir mostra como Anderssen, tipicamente, retalhou o adversário. No Diagrama 127, há equilíbrio de material, mas as peças menores das pretas estão fora da batalha, e as peças e peões brancos estão ameaçando o Rei preto. Tendo visto a chance de um tipo estranho de xeque-mate na primeira fileira, ele atrai o Rei preto para o espaço aberto, com **1.Dxh7+! Rxh7** (agora 2.Th3+ perde para 2...Dh6, portanto as brancas impedem a defesa da Dama preta) **2.f6+! Rg8** (mais abrupto ainda é o 2...Dxd3 3.Th3+ Rg8 4.Th8 xequemate) **3.Bh7+!** (permitindo que a Torre branca dê xeque ao Rei, com ganho de tempo. O imediato 3.Th3 permite que as pretas criem uma rota de fuga para o Rei em 11, com 3...Txf6.) **3...Rxh7 4.Th3+ Rg8 5.Th8** xeque-mate.

Diagraa 127. Jogam as brancas.
Anderssen-Zukertort
Berlim, 1869

Anderssen jogou partidas tão extraordinárias que algumas delas receberam um título especial. Entre elas estão a Imortal e a Sempre-viva.

A PARTIDA IMORTAL
ANDERSSEN - KIESERITZKY
LONDRES, 1351

Jogada em Londres, em 1851, essa partida "amistosa" causou furor na época e foi divulgada em jornais e revistas de todo o mundo. Em 1855, o jornalista Karl Falkbeer, que cobria o esporte do xadrez, referiu-se a ela como "a Partida Imortal", por acreditar que essa seria sempre uma das maiores partidas de xadrez do mundo. Aqui está ela.

1.e4 e5 2.f4

O segundo lance das brancas é o prelúdio de um sacrifício de peão chamado Gambito do Rei, uma abertura ultra-agressiva, muito popular na época de Anderssen. A idéia dela é sacrificar um peão para ganhar a maioria dos peões no centro, potenciais colunas abertas para as Torres e liderança em desenvolvimento. Hoje, o Gambito do Rei raramente é visto em partidas de xadrez de alto nível.

2...exf4

Como a maioria dos jogadores do século XIX, as pretas sentem-se obrigadas a aceitar o sacrifício. Essa é a coisa "viril" a ser feita

3.Bc4

Os jogadores contemporâneos preferem 3.Cf3, que impede o próximo lance das pretas.

3...Dh4+ 4.Rf1 b5?!

Esse contra-sacrifício duvidoso tira o Bispo de sua boa diagonal, mas entrega o peão.

5.Bxb5 Cf6 6.Cf3

Ambos os lados apressam-se a mobilizar suas peças para o ataque. Aqui, as brancas desenvolvem o Cavalo com ganho de tempo, porque ele ataca a Dama preta.

6...Dh6 7.d3

As brancas defendem o peão-e4 e liberam o Bispo-c1.

7...Ch5?

Esse lance é típico desse período. Embora ameacem 8...Cg3+ 9.hxg3 Dxh1+, as pretas também estão colocando seu Cavalo na borda do tabuleiro, onde ele deixa de influenciar o centro. Naquela época, os jogadores costumavam desenvolver duas ou três peças e, então, começavam a atacar. Hoje, os jogadores se preocupam mais com o controle do centro e com a organização e preparação de todas as suas forças. Pelos padrões atuais, as pretas violaram o princípio de não mover a mesma peça duas vezes na abertura.

8.Ch4

As brancas barram a ameaça das pretas, com intenção de posicionar o Cavalo no bom posto avançado f5, de onde ele pode incomodar a Dama preta.

9...Dg5 9.Cf5

Observe como os dois jogadores movimentam as mesmas peças seguidamente.

9...c6 10.g4 Cf6?

Mais tempo perdido. As pretas deveriam trocar peças, com 10...cxb5 11.gxh5, embora as brancas estivessem em condições de manter a vantagem.

11.Tg1!

As brancas estão fartas disso tudo; defendem o peão-g e sacrificam o Bispo a fim de que seus peões ganhem tempo para perseguir a Dama preta.

11...cxh5

Como não pretendem ser banidas de próximos eventos de xadrez, as pretas aceitam com relutância o presente, mas encaram o adversário desafiadoramente.

12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3

As brancas desenvolvem uma peça e ameaçam jogar 15.Bxf4, que vai encurralar a Dama preta.

14...Cg8

As pretas continuam a jogar com o Cavalo, mas agora sua Dama pode recuar com segurança para f6 ou d8.

15.Bxf4

Outra peça das brancas entra na batalha com ganho de tempo.

15...Df6 16.Cc3 Bc5?

Esse ataque à Torre branca é neutralizado com facilidade. As pretas deveriam ter notado que impedir o próximo lance das brancas era mais importante do que se engajar num contra-ataque.

17.Cd5!?

O jogador contemporâneo rechaçaria as pretas com 17.d4, esperando 17...Be7, depois do qual 18.Cd5 seria arrasador. Se as pretas jogassem 17...Bxd4, então 18.Cd5 ganharia uma peça; mas fiel à sua natureza, Anderssen ataca com despreocupado desembaraço. (Provavelmente, ele tinha planejado o xeque-mate para o lance 23 e não resistiu à chance de jogar pelo mate.)

17...Dxh2

As pretas atacam a Torre branca em a1.

18.Bd6! (Diagrama 128)

As brancas ignoram todas as ameaças das pretas. Como se pode ver no Diagrama 128, as brancas estão começando a cercar o Rei preto com suas peças.

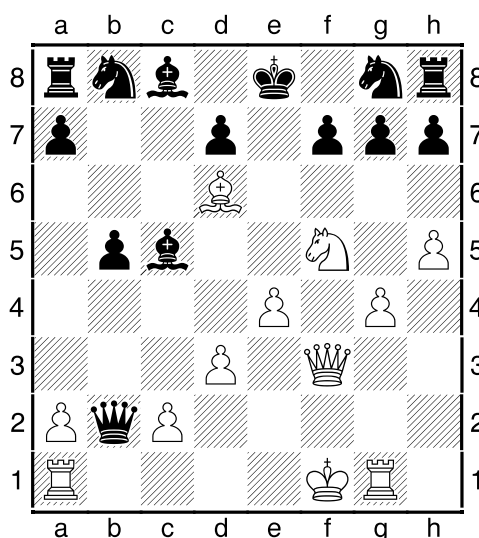



Diagrama 128. Jogam as pretas.

18...Dxa1+ 19.Re2 Bxg1?

Ganancioso. Mas as pretas foram obrigadas a fazer picadinho da Torre e desafiar as brancas a mostrar o que querem.

20.e5

Um lance habilidoso. As brancas não têm a menor intenção de permitir que a Dama preta participe da defesa.

20...Ca6

As pretas poderiam ter sido mais firmes na resistência, com 20...Ba6, que dá ao Rei a casa-c8 como refúgio. Na seqüência, as brancas teriam um final vitorioso apenas depois de 21.Cc7+ Rd8 22.Cxa6 Bb6 23.Dxa8 Dc3 24.Dxb8+ Dc8 25.Dxc8+ Rxc8 26.Bf8 h6 27.Cd6+ Rd8 28.Cxf7+ Re8 29.Cxh8 Rxf8 30.Cg6+ Rf7 31.c3 Re6 32.d4.

21.Cxg7+ Rd8 22.Df6+!

As brancas expulsam o Cavalo da defesa da casa-e7.

22...Cxf6 23.Be7 xeque-mate

A posição final, mostrada no Diagrama 129, é extasiante. As brancas sacrificaram sua Dama, duas Torres e um Bispo para obter um xeque-mate puro de peça menor. Um xeque-mate puro é aquele em que nenhuma das casas em tomo do Rei que está em xeque se encontra protegida mais de uma vez pelo lado vencedor Embora obter um xeque-mate puro seja mais interessante para aqueles que compõem problemas de xadrez do que para enxadristas à frente do tabuleiro, esse bônus estético caiu muito bem nessa famosa posição final.

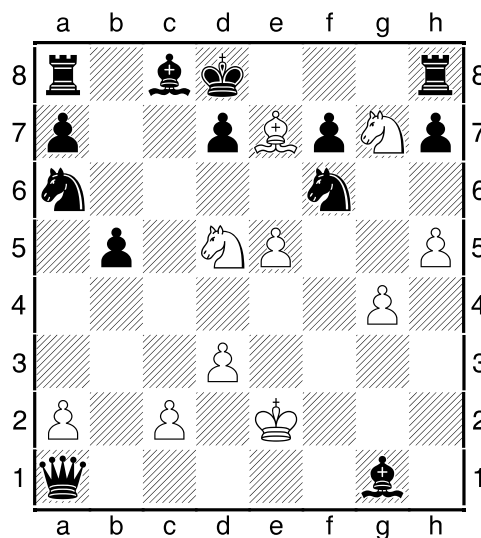



Diagrama 129. Xeque-mate.

A PARTIDA SEMPRE-VIVA
ANDERSSEN - DUFRESNE
BERLIM, 1352

Outra partida "amistosa" de Anderssen foi imortalizada quando Wilhelm Steinitz, o primeiro campeão mundial oficial, apelidou-a de "A Partida Sempre-viva". Ela aconteceu desse modo:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Bc5 4.b4

O Gambito Evans é outro favorito dos tempos antigos. As brancas sacrificam um peão para poder ganhar tempo, humilhando o Bispo preto. Os grandes mestres contemporâneos preferem 4.d3 e um jogo mais calmo.

4...Bxh4 5.c3 Ba5 6.d4

Mais um sacrifício de peão. As brancas explodem o centro na esperança de que linhas recém-abertas forneçam acesso ao Rei preto.

6...exd4 7.O-O d3

As pretas perdem tempo, pois as brancas não têm interesse em gastar um lance para recapturar esse peão.

8.Db3

As brancas evitam recapturar o peão e ameaçam 9.Bxf7+, que vai ganhar um peão e dar xeque ao Rei.

8...Df6

As pretas defendem o peão-f7, colocando sua Dama numa casa vulnerável.

9.e5 Dg6

As pretas não caem na armadilha das brancas, que gostariam que elas jogassem 9...Cxe5??, que leva a 10.Tel d6 11.Cxe5 dxe5 12.Da4+, seguido de 13.Dxa5 e a perda do Bispo preto. As pretas sabem que, quando seu Rei está no centro, não devem abrir novas colunas.

10.Te1 Cge7 11.Ba3 b5?!

Em vez de levar o Rei para um lugar seguro, com 11...0-0, as pretas tentam contra-atacar Elas se esquecem do seguinte princípio: deve-se evitar abrir linhas quando seu Rei está no centro.

12.Dxb5 Tb8 13.Da4 Bb6 14.Cbd2 Bh7 15.Ce4 Df5?

As pretas continuam a perder tempo e ainda deixam o Rei no centro.

16.Bxd3

As brancas ameaçam 17.Cd6+, com um ataque descoberto à Dama preta.

16...Dh5 l7.Cf6+! (Diagrama 130)

Como podemos ver no Diagrama 130, as brancas querem forçar as pretas a capturar o Cavalo em f6. (As brancas vão capturar a Dama preta em h5 se as pretas não o fizerem). A razão para esse sacrifício está em que, depois de 18.exf6, as brancas abrem a coluna-e e as suas Torres conseguem juntar-se à caçada ao Rei preto. Deve-se sempre considerar a possibilidade de abrir linhas contra o Rei inimigo, especialmente quando ele está no centro.

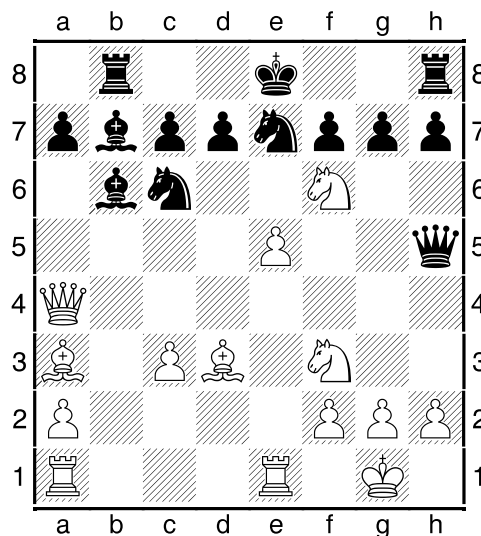



Diagrama 130. Jogam as pretas.

17...gxf6 18.exf6 Tg8 19.Tad1 Dxf3

As pretas não podem resistir à chance de capturar esse Cavalo porque agora elas podem ameaçar o xeque-mate em g2.

20.Txe7+! Cxe7?

Depois desse lance, as brancas têm um xeque-mate forçado. As pretas provavelmente negligenciaram a possibilidade de uma resposta atordoante das brancas. Eu digo "provavelmente" porque, naquela época, os jogadores que sabiam que iam perder permitiam que seus oponentes tivessem uma vitória brilhante. Uma defesa melhor seria 20...Rd8! 21.Txd7+ Rc8 22.Td8+! Rxd8 (e não 22...Cxd8, que leva a 23.Dd7+!! Rxd7 24.Bf5++ e, depois, Bd7 xeque-mate) 23.Bf5+ Dxd1+ 24.Dxd1+ Cd4 25.g3! (que defende o peão-g2 antes de pegar o Cavalo-d4 - o Cavalo está cravado e não vai fugir) 25...Bd5 26.cxd4, resultando numa posição vitoriosa para as brancas.

21.Dxd7+! Rxd7 22.Bf5++

A defesa das pretas não será fácil diante de um xeque duplo.

22...Re8

Se as pretas tentassem escapar, com 22...Rc6, então 23.Bd7 seria xeque-mate.

23.Bd7+ Rf8 24.Bxe7 xeque-mate

O Diagrama 131 mostra a posição final. Se essas duas partidas famosas servem de referência, Anderssen deve ter adorado dar xeque-mate nos adversários, colocando o Bispo em e7!

E um pouco difícil determinar o lugar dele na história do xadrez. Autor de algumas das combinações mais famosas, perdeu os dois matches mais importantes de que participou, mas pesa em sua reputação no mundo do xadrez o fato de ter perdido, em 1858, para Paul Morphy, que, depois dessa derrota, foi universalmente considerado como o melhor jogador do mundo. Além disso, Wilhelm

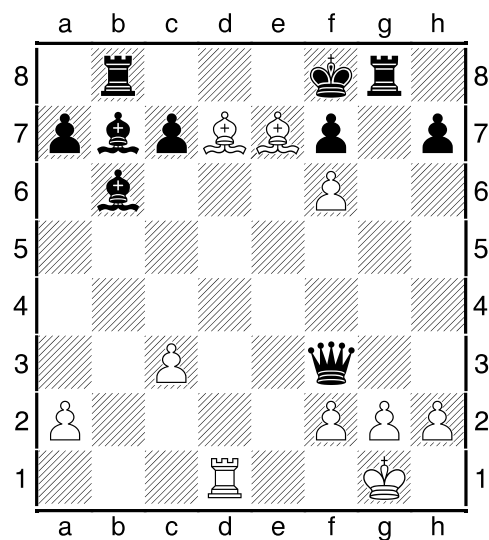



Diagrama 131. Xeque-mate.

Steinitz, após tirar o título de campeão de Anderssen em 1866, num resultado de 8 a 6, foi aclamado primeiro campeão mundial, sendo amplamente aceito como tal. Vale a pena destacar que Anderssen foi o homem que ele teve de vencer para ter o direito a essa coroa.

15

Paul Morphy (1837-1884)

Nascido em New Orleans, na Louisiana, de pai irlandês-espanhol e mãe francesa, Paul Morphy mostrou-se um jogador excepcionalmente forte logo aos 12 anos. Mais tarde estudou direito e ganhou a fama de ser capaz de recitar a maior parte do código civil da Louisiana de cor; passou no exame de ordem aos 19 anos, mas teve de esperar um ano para poder exercer a profissão. Decidiu dedicar esse intervalo de tempo ao xadrez. Nesse ano - 1857 - realizou-se em Nova York o Congresso de Xadrez dos EUA. A vitória impressionante de Morphy nesse congresso foi seguida de uma turnê triunfal na Europa, que culminou na vitória contra Anderssen.

Ele voltou aos EUA em 1859, aclamado no mundo inteiro como o melhor jogador de xadrez. Desafortunadamente não jogou mais a sério pelo resto da vida e, no final de seus dias, sofreu de problemas mentais.

Por que Morphy era um enxadrista tão melhor do que todos os outros? Ele era um grande tático, mas não mais que Adolf Anderssen. O que o tomou invencível foi o fato de compreender alguns princípios do xadrez moderno. Ele atacava apenas depois de desenvolver todas as suas forças e lutava como um leão para controlar o centro.

Os contemporâneos de Morphy não perceberam que o enxadrista estava à frente de seu tempo; a maioria deles não conseguia entender como era esmagada por ele. Depois de perder para Morphy, Anderssen escreveu:

> Quem joga com Morphy tem de abandonar todas as esperanças de pegá-lo numa armadilha, independentemente do grau de astúcia de sua concepção, e tem de admitir que as armadilhas ficam tão evidentes a seus olhos que não há nenhuma possibilidade de um passo em falso.

Vejamos alguns partidas notáveis de Morphy.

MORPHY-DUQUE DE BRAUNSCHWEIG
E CONDE DE ISOUARD, PARIS, 1858

Nesta partida, Morphy apresentou um exemplo extraordinário de mobilização rápida do exército, seguida da execução impecável de um ataque. A partida foi jogada num teatro de ópera francês e foi divulgada em todo o mundo. Ainda que Morphy tenha enfrentado a sabedoria conjunta de um duque e de um conde, a batalha mostrou-se unilateral e é considerada como leitura obrigatória para todos os amantes do xadrez. Divirta-se.

1.e4 e5 2.Cf3 d6

Essa abertura é a Defesa Philidor, que ganhou o nome do jogador François André Danican Philidor (1726-1795). Ela tem a desvantagem de bloquear o Bispo do Rei das pretas e de dar carta branca às brancas no centro.

3.d4

Com esse lance, as brancas abrem diagonais para os dois Bispos. Observe a velocidade com que Morphy desenvolve suas peças.

3...Bg4?

Um grande erro. As pretas ajudam as brancas a desenvolver seu exército.

4.dxe5 Bxf3

Forçado. Se as pretas tivessem jogado 4...dxe5, as brancas responderiam com 5.Dxd8+ Rxd8 6.Cxe5, ganhando um peão.

5.Dxf3 dxe5 6.Bc4

As brancas trazem uma outra peça com ganho de tempo. Agora 7.Dxf7 e xeque-mate é a ameaça.

6...Cf6 7.Db3!

Um ataque duplo. As brancas ameaçam tanto 8.Bxf7+ quanto 8.Dxb7, ganhando um peão em qualquer uma das situações.

7...De7 8.Cc3!

Um lance de mestre. Depois do simples 8.Dxb7 Db4+ 9.Dxb4 Bxb4+ 10.c3, as brancas teriam um peão extra saudável e uma vitória técnica. Morphy mostra uma contenção admirável e, em vez de agarrar o peão-b preto, decide partir para um nocaute rápido. Essa estratégia exige que ele desenvolva suas peças o mais rápido possível.

Observe a diferença entre Morphy e outros jogadores de seu tempo: ele ataca somente depois de desenvolver todas as suas peças, enquanto os outros desenvolvem um ou dois homens e atacam. (Outra diferença consiste em que os outros jogadores sentem-se obrigados a aceitar todo o material que lhes oferecem, ao contrário de Morphy, que só aceita presentes quando lhe trazem alguma vantagem.)

De volta ao jogo.

8...c6

As pretas defendem o peão-b7 e mantêm as peças das brancas fora do posto avançado-d5.

9.Bg5

As brancas trazem, com calma, uma outra peça.

9...b5?

Tipicamente, as pretas tentam solucionar seus problemas com um contra-ataque, mas, por causa da superioridade de desenvolvimento das brancas, esse tipo de lance está fadado ao fracasso. (Atualmente, todo mundo sabe que a posição aberta sempre favorece o lado que está mais desenvolvido.) Agora, as brancas têm a oportunidade de abrir por completo a posição.

10.Cxb5!

Com a maioria de suas peças desenvolvidas e suas Torres prontas para se lançarem sobre a coluna-d, as brancas estão preparadas para a ação.

10...cxb5?

As pretas aceleram a própria derrota. Elas ficariam com um peão a menos depois de 10...Db4+ 11.Cc3 Dxb3, mas em seguida 12.axb3 cria uma posição vencedora para as brancas.

11.Bxb5+ Cbd7 12.O-O-O (Diagrama 132)

Ao mesmo tempo em que levam o Rei para um lugar seguro, as brancas colocam a Torre na coluna-d aberta. O Diagrama 132 mostra que o Cavalo-d7 cravado está sob grande pressão.

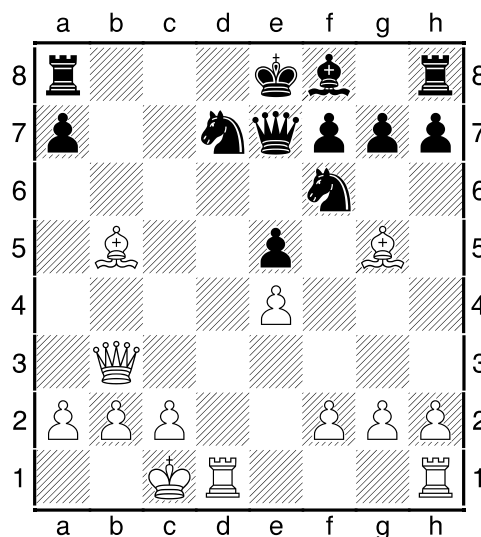



Diagrama 132. Jogam as pretas.

12...Td8

O Cavalo-f6 está cravado, portanto o Cavalo em d7 precisa de proteção adicional.

13.Txd7! Txd7 14.Td1

As brancas estão usando todas as suas peças, enquanto o Bispo-f8 e a Torre-h8 das pretas não estão participando do jogo.

14...De6

As pretas tentam desesperadamente escapar de algumas das cravadas. Agora, depois de reunir todos os seus homens, Morphy encontra uma bela vitória forçada.

15.Bxd7+ Cxd7 16.Db8+! Cxb8

O Cavalo preto tem de pegar a Dama branca, permitindo que a Torre branca desfeche o golpe de misericórdia.

17.Td8 Xeque-mate

Uma partida mágica. Com simplicidade e grande habilidade, Morphy combinou estratégia e tática para criar sua obra-prima.

OUTRAS PARTIDAS

Apenas Adolf Anderssen poderia reivindicar superioridade em relação a Morphy no campo da tática, mas o primeiro era inferior ao segundo em todos os outros aspectos do jogo. Mortais inferiores em geral eram esmagados a pancadas, até a morte. Alguns breves exemplos da carreira de Morphy servem para demonstrar um pouco mais de suas habilidades táticas.

No Diagrama 133, a Torre-a1 e o Cavalo-b1 das brancas ainda estão em suas casas originais, enquanto todas as peças das pretas encontram-se desenvolvidas. Morphy mostra como explorar o momento. Com **1...Cg3!!**, ele coloca o Rei branco numa posição de mate afogado e aproveita a falta de proteção da Dama branca.

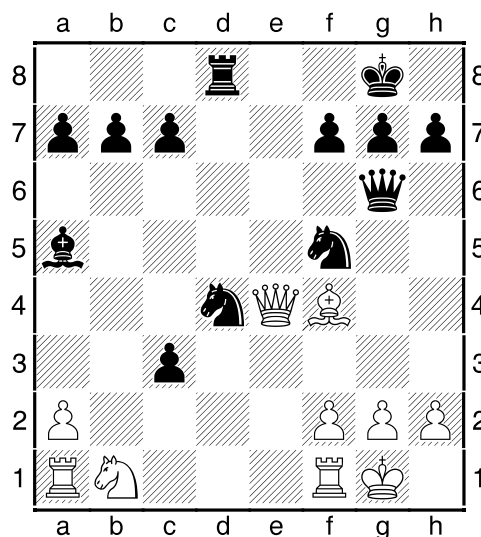



Diagrama 133. Jogam as pretas.
Marache-Morphy
Nova York, 1857

As brancas não podem capturar o Cavalo porque 1.. .Dxe4 ganha a Dama branca. A resposta **2.Dxg6** leva a **2...Cde2** xeque-mate.

No Diagrama 134, observe como as peças pretas trabalham em unidade e estão posicionadas no centro ou direcionadas para ele. Uma vez que três das peças brancas estão sentadas, inutilmente, na ala da Dama, as pretas começam o ataque contra o abandonado Rei branco com **1...Dxf3!!**, uma combinação famosa, que expõe o Rei à fúria das Torres e Bispos pretos. A partida continua com **2.gxf3 Tg6+ 3.Rh1 Bh3 4.Td1** (4.Tg1 resultaria num xeque-mate na primeira fileira: 4...Bg2+! 5.Txg2 Te1+ 6.Tg1 Texg1 xeque-mate) **4...Bg2+ 5.Rg1 Bxf3+** (evitando 5...Bh3+ 6.Rh1 Bg2+ 7.Rg1, que resulta num xeque perpétuo e, em conseqüência, num empate - Morphy quer a vitória) **6.Rf1 Bg2+**. As pretas não têm intenção de pegar a Torre branca porque isso daria às brancas tempo para organizar uma defesa, mas elas teriam feito melhor se tivessem jogado 6...Tg2! 7.Dd3 Txf2+ 8.Rg1 Tg2+ 9.Rf1 (ou 9.Rh1) 9...Tg1 xeque-mate. Da maneira como foi jogada, a partida continua com **7.Rg1 Bh3+**. As pretas estão ficando preguiçosas, poderiam ter terminado o jogo com 7...Bf3+, invertendo a seqüência explicada previamente, ou com 7...Be4+ 8.Rf1 Bf5 9.De2 Bh3+ 10.Re1 Tg1 xeque-mate. Agora as brancas jogam **8.Rh1 Bxf2** (ameaçando 9...Bg2 xeque-mate) **9.Df1 Bxf1 10.Txf1 Te2 11.Ta1 Th6 12.d4 Be3**. Depois disso, elas abandonam a partida, não querem ver 13.Bxe3 Thxh2+ 14.Rg1 Teg2 xeque-mate.

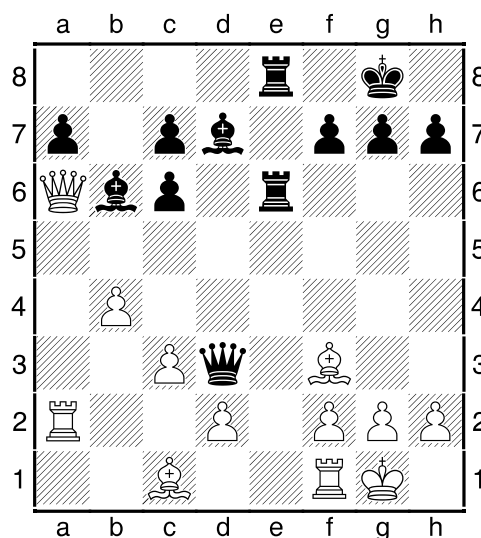



Diagrama 134. Jogam as pretas.
Paulsen-Morphy
Nova York, 1857

16

Rudolf Spielmann
(1883-1942)

Rudolf Spielmann era um homem baixo, educado e gentil. Assim como Adolf Anderssen, sua personalidade tinha pouco a ver com seu estilo no xadrez, que era despreocupadamente agressivo. Mas, ao contrário de Anderssen, ele não jogou na era romântica, e sim num período em que a técnica defensiva já havia adquirido maior importância. Conceitos posicionais, e não idéias exclusivamente combinatórias, eram a norma entre os mestres de seu tempo. Atacantes enlouquecidos eram vistos como relíquias de um passado mais primitivo.

Amante das aberturas com gambito, Spielmann jogou muitas partidas intrépidas, mas nunca chegou a sentir a plena concretização de todo o seu potencial. No final da década de 1920, o enxadrista realizou um estudo minucioso de finais e conceitos posicionais. A mudança de estilo resultante projetou-o ao grupo dos dez melhores jogadores do mundo. Reuben Fine escreveu certa vez que a maior preocupação de Spielmann na vida, com exceção do xadrez, era acumular dinheiro suficiente para comprar quantidades ilimitadas de cerveja.

Sempre orgulhoso da própria bravura no ataque, Spielmann lamentou em determinada ocasião: "Eu posso ver as combinações tão bem quanto Alekhine, mas não consigo chegar às posições em que elas são possíveis!" Na verdade, essa declaração breve e inocente é bastante reveladora e ilustra as mudaúças pelas quais passava o xadrez naquele momento. É claro que o jogador ainda podia sacrificar peças e atacar, mas, para ser bem-sucedido contra os enxadristas mais fortes, era necessário dominar todas as fases do jogo. A época do artista do nocaute de golpe único estava chegando ao fim. Entretanto, nós ainda podemos apreciar estas partidas de golpes fulminantes, um belo exemplo é a partida a seguir, do jovem Spielmann. A cerveja que ele tanto apreciava deve ter descido ainda melhor depois desta partida!

SPIELMANN - A. FLAMBERG
MANNHEIM, 1914

Esta partida é um bom exemplo do estilo inicial de Spielmann.

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.f4

A Abertura Vienense foi uma das grandes favoritas de Spielmann no início de sua carreira.

3...d5 4.fxe5 Cxe4 5.Cf3 Bg4

Os teóricos atuais recomendam 5...Be7 como melhor lance das pretas.

6.De2 Cc5 7.d4 Bxf3?

As pretas acham que estão forçando uma troca de Damas, mas na verdade estão fornecendo às brancas a oportunidade de ataque sonhada por Spielmann. Elas deveriam ter jogado 7...Ce6, dando às brancas apenas uma pequena vantagem.

8.Dxf3 Dh4+ 9.g3!

As pretas esperavam 9.Df2, levando a uma troca de Damas. Mas Spielmann não hesita nem um segundo em sacrificar alguns peões para ganhar vantagem no desenvolvimento e um ataque subseqüente.

9....Dxd4 10.Be3! Dxe5 11.O-O-O

Enquanto a Dama das pretas está ocupada mastigando os peões, as brancas apressam-se a desenvolver todas as suas peças.

11...c6 12.Cxd5! (Diagrama 135)

Como mostra o Diagrama 135, o sacrifício dessa peça abre todas as colunas centrais até o Rei preto.

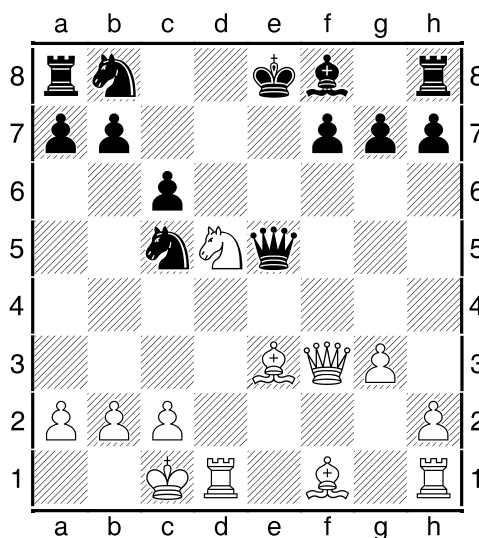



Diagrama 135. Jogam as pretas.

12...cxd5 13.Txd5 De6?

Confusas, as pretas cometem um erro e afundam com rapidez. Mesmo a melhor defesa, 13...Dc7, ainda daria às brancas um ataque vencedor, depois de 14.Bb5+, por causa de sua liderança em desenvolvimento.

14.Bc4

As brancas ameaçam o simples 15.Bxc5, assim como 15.Td8+ e 16.Bxe6, com um ataque descoberto e a captura da Dama preta.

14...De4 15.Bxc5!

As pretas abandonam a partida. O último lance das brancas é uma explosão devastadora, e as pretas reconhecem que 15...Dxf3 16.Te1+ Be7 17.Txe7+ Rf8 18.Td8 xeque-mate é um final horrível.

SPIELMANN - R. L'HERMET
MAODEBURG, 1927

Esta partida, jogada alguns anos depois do exemplo anterior, mostra como Spielmann mudou suas aberturas. Como se pode ver, ele ainda adorava atacar, mas tinha passado a jogar uma abertura sólida antes de mostrar qualquer sinal de agressividade.

1 .e4 e6 2.d4 d5

Os dois primeiros lances das pretas caracterizam a Defesa Francesa.

3.Cd2 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.Cf3 Cfg6 6.Cxf6+ Cxf6 7.Bd3

Essa é uma bela variante sólida da Defesa Francesa. As pretas deveriam optar por um rápido 7...c5 e um contra-ataque no centro.

7...h6?

Esse abacaxi é uma perda de tempo e dá às brancas um alvo para uma eventual tempestade de peões g2-g4-g5 na ala do Rei. Esse alvo é especialmente tentador quando as pretas decidem rocar na ala do Rei.

8.De2 Bd6 9.Bd2 O-O 10.O-O-O Bd7 11.Ce5

O Spielmann maduro leva suas forças com calma para o centro antes de iniciar o ataque.

11...c5

Esse contra-ataque chega muito tarde. As brancas estão bem preparadas para aproveitar as linhas abertas.

12.dxc5! Bxe5

Não é um lance feliz para as pretas, mas 12...Bxc5 13.g4! teria dado às brancas uma posição de ataque muito forte.

13.Dxe5 Bc6 14.Bf4 De7 15.Dd4 Tfd8 16.Bd6 De8 17.Thg1 h6 18.Dh4.

As brancas trazem sua Dama para a ala do Rei e saem rapidamente da cravada na coluna-d.

18...bxc5 19.Be5!

Recusando-se a ceder à tentação do peão-c5, as brancas sinalizam com esse lance que estão prontas para iniciar a ofensiva final contra o Rei preto.

19...De7? 20.g4 c4 21.g5! Cd7 (Diagrama 136)

Até aqui as brancas mostraram uma contenção admirável, mas agora atacam com todas as suas forças.

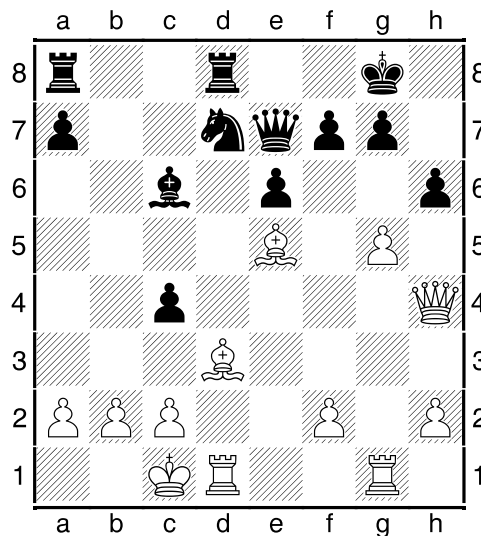



Diagrama 136. Jogam as brancas.

22.Dxh6!!

Esse lance espetacular força a abertura da coluna-g e permite que as Torres brancas participem do ataque.

22...gxh6 23.gxh6+ Rf8 24.Tg8+!

As pretas abandonam para não ter de enfrentar um final desastroso. Depois de capturar a Torre, o peão-h das brancas avançaria com ganho de tempo, seria promovido a Dama e daria o xeque-mate com 24...Rxg8 25.h7+ Rf8 26.h8=D xeque-mate.

OUTRAS PARTIDAS

A posição no Diagrama 137 tem uma aparência mais moderna do que a das partidas de Adolf Anderssen e Paul Morphy porque os dois lados desenvolveram seus respectivos exércitos. As casas pretas em torno do Rei preto são fracas, pois as pretas não têm um Bispo na diagonal al-h8. As brancas aproveitam essa fra-

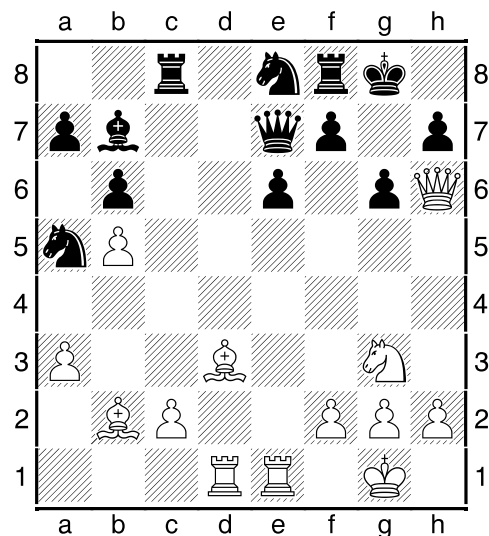



Diagrama 137. Jogam as brancas.
Spielmann-Honlinger
Viena, 1929

queza com uma série de ataques poderosos: **1.Cf5!! Dc5** (o Cavalo é um tabu, pois 1...gxf5 2.Bxf5 f6 3.Bxe6+ Rh8 4.Bxc8 fornece às brancas uma vantagem material decisiva) **2.Te5!** (a Torre junta-se ao ataque com ganho de tempo) **2...Bd5 3.Ce7+!!** (um belo sacrifício para abrir caminho que permite a movimentação lateral da Torre branca). As pretas abandonam a partida para não ter de enfrentar 3...Dxe7 4.Dxh7+! Rxh7 5.Th5+ (que revela o ponto central de 2.Te5 e 3.Ce7+ - a Torre não pode ser capturada porque o peão-g6 está cravado) 5...Rg8 6.Th8 xeque-mate.

17

Frank Marshall (1877-1944)

Nascido em Nova York, Frank Marshall foi campeão dos EUA de 1909 a 1935. Assim como Rudolf Spielmann, Marshall estava ligado a uma época anterior do xadrez e logo tornou-se conhecido como um jogador muito astucioso, que abria caminho para a vitória de modo traiçoeiro. Reuben Fine afirmava que não havia ninguém, nem Alexander Alekhine, que tivesse olhar mais certeiro para o lado puramente tático e combinatório do xadrez.

Apesar disso, o pobre Marshall não ia bem em *matches* longos contra gigantes do porte de Emanuel Lasker (em 1907) e José Raúl Capablanca (em 1909). Esses jogadores evitavam as armadilhas de Marshall. Jogando para obter posições estrategicamente difíceis (o caso de Lasker) ou posições simples (o caso de Capablanca), eles criavam situações em que as forças táticas e combinatórias de Marshall não causavam nenhum efeito.

Os *matches* de Lasker e de Capablanca representaram novos desenvolvimentos na estratégia do xadrez. A competição entre Marshall e Lasker foi exemplo de confusão estratégica, enquanto a entre Marshall e Capablanca consistiu numa batalha de estilos diferentes ao extremo: o estilo "essencialmente simples" do segundo vs. o estilo enlouquecido, "ininterruptamente bombástico" do primeiro. Marshall não conseguia desenvolver planos eficazes para lidar com nenhum desses dois oponentes e nem chegava a ver o golpe que o atingia!

No entanto, embora não se saísse bem contra os deuses do xadrez, ele conseguiu um lugar ao sol, arrasando a maioria dos outros mestres de modo decisivo.

A PARTIDA DO CACHIMBO
MARSHALL - A. BURN
PARIS, 1900

O britânico Amos Burn adorava fumar cachimbo enquanto analisava as possibilidades no tabuleiro. Porém, nessa partida Marshall derrotou Burn tão rápido que ele nem teve tempo de acender o detestável cachimbo.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Bg5 Be7 5.e3 O-O

A defesa das pretas, conhecida como gambito declinado da Dama, é velha como as montanhas e consiste numa opção sólida e vigorosa.

6.Cf3 b6 7.Bd3 Bb7 8.cxd5 exd5

Até aqui, os enxadristas jogaram calmamente o gambito declinado da Dama. Agora as brancas introduzem algum risco na posição.

9.Bxf6 Bxf6 10.h4

As brancas deixam claro que pretendem sacrificar uma peça, com 11.Bxh7+ Rxh7 12.Cg5+, e as pretas prontamente saem de seu caminho para impedir o sacrifício. (Cinqüenta anos depois, os teóricos concluíram que o sacrifício que começa com 11.Bxh7+ não é bom nessa posição.)

10...g6

As pretas barram a ameaça das brancas, mas permitem h5 e a abertura subseqüente da coluna-h. Quando Marshall queria atacar, era difícil conseguir impedi-lo!

11.h5 Te8 12.hxg6 hxg6 13.Dc2 Bg7 (Diagrama 133)

Nesse ponto, as pretas acham que sua posição é bastante segura. Burn está acendendo o fósforo para o cachimbo quando Marshall o surpreende com o sacrifício de uma peça.

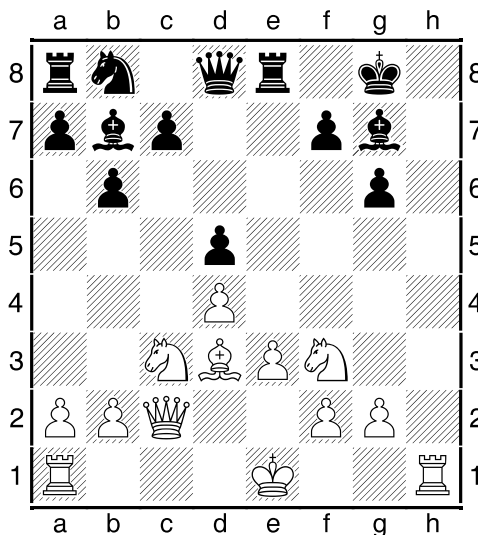



Diagrama 138. Jogam as pretas.

14.Bxg6! fxg6

O fósforo queima-se inteiro entre os dedos de Burn.

15.Dxg6 Cd7 16.Cg5

As brancas ameaçam 17.Df7 xeque-mate.

16...Df6

O esperado 17.Dh7+ Rf8 permitiria que o Rei preto corresse para um lugar seguro.

17.Th8+!

As pretas abandonam a partida. O último lance de Marshall atinge Burn como um raio. Uma vez que o Bispo preto está cravado e não pode capturar a Torre branca, o Rei preto é forçado a fazer a captura e ir para o canto. Em seguida 17...Rxh8 18.Dh7 é xeque-mate.

Um exemplo cintilante do estilo do ataque de Marshall! Quando funcionava, funcionava bem, e parecia funcionar melhor em torneios do que em matches. Marshall preferia muito mais a variedade de oponentes encontrada em torneios do que enfrentar um único adversário bem preparado numa série de partidas. Ele dizia desejar "novidades na abertura, ataques e contra-ataques cortantes. Esse negócio de esgotar o oponente gradativamente nunca me atraiu muito."

MARSHALL - A. RUBINSTEIN
LODZ, 1908

Eis outra partida típica de Marshall. Sempre pronto a aproveitar todas as chances, colhe os louros de seu estilo arriscado quando os dois Reis encontram-se sob fogo pesado, e o adversário famoso perde o rumo.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cf6?!

A abertura é a Defesa Tarrasch. Sabe-se, atualmente, que o quinto lance das pretas é um erro, pois permite a cravada das brancas, o lance correto é 5...Cc6, situação em que uma luta dura se aproxima.

6.Bg5 Be7 7.dxc5 Be6 8.Tc1 O-O 9.Bxf6

As brancas empurram o Bispo preto para longe do peão-c5. Posteriormente, analistas concluíram que 9.e3 é o melhor lance, pois dá às brancas uma posição superior.

9...Bxf6 10.e3 Da5 11.a3 Cc6 12.Bd3 Dxc5

As pretas recuperam o peão, e a partida fica mais ou menos equilibrada. O peão-d preto isolado é compensado pelo poderoso Bispo de casas pretas.

Nesse momento, mestres contemporâneos moveriam o Rei para um lugar seguro, com 13.O-O, mas Marshall não tinha paciência para cuidar primeiro das medidas de segurança. Como jogador de xadrez, ele vivia para o ataque!

13.h4?

Em geral, ataques nesse ponto só são bem-sucedidos quando é possível controlar o centro ou quando o centro encontra-se fechado. Aqui, o centro está aberto e pode ser mudado pelas pretas (...d5-d4), portanto a ação das brancas na ala do Rei é duvidosa e parece destinada ao fracasso.

13...De7 14.Cg5 h6 15.Cxe6 fxe6 16.Bb1

As brancas planejam jogar Dd3, seguido de Dh7+, perturbando o monarca preto. Tudo muito promissor.

16...Bxh4!

As pretas começam o contra-ataque, investindo contra o peão-f com o Bispo e a Torre.

17.g3 Bxg3!

A destruição dos peões que protegiam o Rei branco deixa o monarca em situação muito arriscada.

18.fxg3 Dg5 19.Dd3

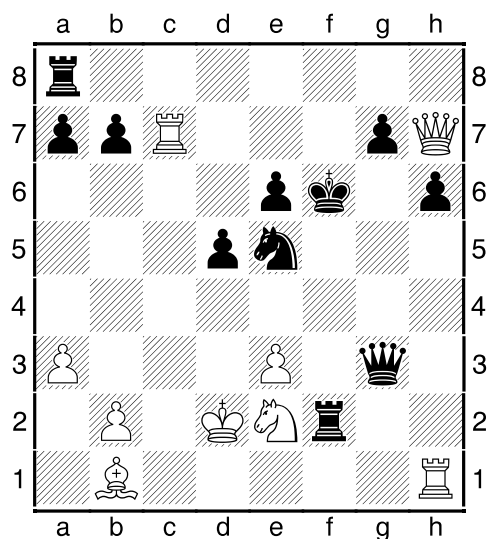
Os dois lados estão caindo pelas tabelas. Com esse lance, as brancas defendem o peão-e e preparam-se para Dh7+, na esperança de dar uma arrancada no próprio ataque.

19...Dxg3+?

Um lance tentador, mas incorreto. As pretas deveriam jogar 19...Ce5!, que leva a 20.Dh7+ Rf7 21.Tf1+ Re7, situação em que seu Rei fugiu para um lugar seguro, enquanto o Rei das brancas continua na linha de fogo.

20.Rd2 Tf2+ 21.Ce2 Ce5 22.Dh7+ Rf7 23.Tc7+ Rf6 (Diagrama 139)

As pretas acham que tudo está bem na posição mostrada no Diagrama 139, mas elas não viram a possibilidade do próximo ataque das brancas.

Diagrama 139. Jogam as brancas.

24.Txh6+!

As pretas abandonam a partida. O último lance de Marshall foi um sacrifício de desobstrução. Forçando Rubinstein a capturar a Torre, ele afastou o peão-g7, e a casa-e7 ficou disponível para a sua Dama. Rubinstein abandonou porque 24...gxh6 25.De7 xeque-mate era inevitável.

OUTRAS PARTIDAS

Marshall sempre foi um dos favoritos das massas, e isso não é difícil de entender. Vejamos, por exemplo, a posição a seguir, a partir da qual ele fez um lance que atordoou o mundo do xadrez e ficou conhecido como um dos mais brilhantes da história! Como podemos ver no Diagrama 140, as pretas têm uma peça a mais, mas as brancas estão atacando tanto a Dama preta quanto sua Torre-h3. O lance das pretas é uma beleza: **1...Dg3!!**. Elas convidam as brancas a capturarem a Dama de um de três modos. As brancas abandonam a partida. Por quê? Acontece que todas as três capturas levam à derrota das brancas. Vejamos cada uma delas.

- 2.fxg3 Ce2+ 3.Rh1 Txf1, com um xeque-mate na primeira fileira.
- 2.hxg3 Ce2 xeque-mate.
- 2.Dxg3 Ce2+ 3.Rh1 Cxg3+ 4.Rg1 (um lance forçado porque tanto o peão-h quanto o peão-f estão cravados) 4...Cxf1, que leva a uma vitória fácil no final para as pretas.

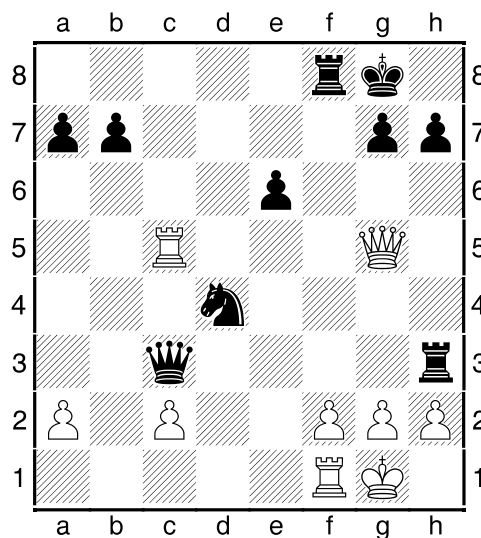



Diagrama 140. Jogam as pretas.
Lewitzky-Marshall
Breslau, 1912

18

Alexander Alekhine
(1892-1946)

Nascido em Moscou, numa família rica, Alexander Alekhine distingue-se pelo fato mórbido de ter sido o único enxadrista que morreu quando ainda detinha o título de campeão mundial. Jogador de extraordinária visão tática, foi também o primeiro grande teórico das aberturas. A ardente ambição de conquistar o Campeonato Mundial levou-o a compreender que a habilidade tática, por si só, não seria capaz de levá-lo ao apogeu. Por isso estudou incansavelmente até dominar todas as fases do jogo. Em muitos aspectos é o protótipo do grande mestre contemporâneo. Por meio do exame minucioso das aberturas e da análise intensa das partidas dos adversários, abriu uma nova trilha para a fama, seguida por muitos dos jogadores profissionais da atualidade.

Além de pouco amável, Alekhine bebia muito e simpatizava com o nazismo. Apesar disso, alcançou um nível tão alto de mestria que muitos fãs do xadrez colocam-no entre os cinco maiores jogadores da história, ao lado de Capablanca, Lasker, Fischer e Kasparov.

ALEKHINE - O. CHAJES
CARLSBAD, 1911

Vejamos uma partida que tem a marca de Alekhine em todos os seus momentos. A abertura aguda é seguida de um jogo forçado, que culmina num final tático incisivo. Observe, em particular, a mestria tática de Alekhine, usada para ganhar material e alcançar a vitória no final.

1.c4

Essa é a Abertura Inglesa, raramente vista naqueles dias. Alekhine gostava de jogar uma série de aberturas, muitas das quais estavam à frente de seu tempo.

1...e6 2.e4 c5 3.Cc3 Cc6 4.Cf3 g6

Não foi uma boa escolha. Agora, as pretas ficarão com buracos de casas pretas, em especial a casa-d6, fazendo lembrar um queijo suíço.

5.d4 cxd4 6.Cxd4 Bg7 7.Cdb5!

As brancas já ameaçam jogar Cd6 e lançar o xeque. As pretas estão em apuros, e a abertura mal começou! (Essa partida mostra porque o estudo cuidadoso das aberturas é obrigatório. Alekhine fazia com que seus contemporâneos que não entendiam muito de aberturas parecessem iniciantes.)

7...Be5 8.f4 a6 9.fxe5 axb5 10.Bf4

Ao defender seu peão-e5, as brancas mantêm a pressão sobre a casa-d6 e a f6.

10...bxc4 11.Bxc4

O jogo das pretas é horrível. Além dos buracos, que permeiam sua posição, elas estão atrás em desenvolvimento e encontram-se ameaçadas com Cb5-d6.

11...Ta5

Uma pequena armadilha. As pretas esperam por 12.Cb5? Txb5 13.Bxb5 Da5+, seguido de 14...Dxb5, que lhe daria duas peças por uma Torre.

12.O-O!

Alekhine move o Rei para um lugar seguro e coloca a Torre na coluna-f semi-aberta.

12...b5

As pretas ainda estão tentando 13.Cxb5? Txb5 14.Bxb5 Db6+, seguido de 15...Dxb5, para um ganho de material. Elas evitam 12.. .Cxe5 13.Bxe5 Txe5, pois 14.Dd6!, seguido de 15.Cb5 seria esmagador.

13.b4!! (Diagrama 141)

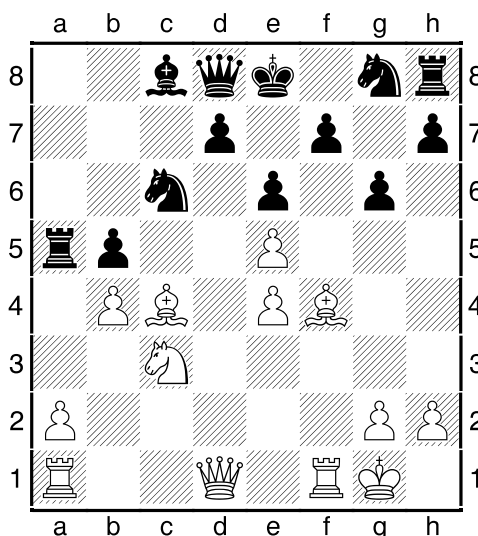



Diagrama 141. Jogam as pretas.

Fabuloso! Os próximos lances das pretas são praticamente forçados porque um recuo da Torre permitiria que as brancas capturassem o peão-b5 quando quisessem. Nas suas notas sobre a partida, Alekhine calculou que uma cravada futura levaria à destruição de Chajes.

13...Db6+ 14.Rh1 Cxb4

As pretas têm de entrar no jogo das brancas para evitar 14...Ta8 15.Cxb5.

l5.Bxh5 Txh5 16.Cxb5 Dxb5 17.Tb1!

Essa é a posição que Alekhine previu quando jogou 13.b4. A cravada é decisiva. As pretas têm quatro respostas possíveis, das quais rejeitam estas três:

- 17...Dc5 18.Tc1, que espeta a Dama e o Bispo.
- 17...Dc4 18.Da4, que cria uma cravada na quarta fileira e perde o Cavalo preto.
- 17...Da5 18.Bd2 - outra cravada - que também perde o Cavalo preto.

No desespero, as pretas tentam a quarta alternativa.

17...Ba6 18.Dd6 f6 19.Tfc1

O Cavalo não vai a lugar nenhum. O imediato 19.Dxb4?? Dxb4 20.Txb4 permitiria 20...Bxf1, capturando uma Torre.

19...Dd3 20.Txh4

Agora as brancas têm uma qualidade a mais e podem atacar o Rei preto. Os lances finais não são muito interessantes.

20...g5 21 .Td4 Db5 22.a4 Dh7 23.Tc7 Db1 + 24.Td1

As pretas abandonam a partida.

R. RÉTI - ALEKHINE
BADEN-BADEN, 1925

Em 1927, Alekhine desafiou José Raül Capablanca no Campeonato Mundial, tendo ganhado enfim o título num dos matches mais difíceis da história. Enquanto se preparava para o match do Campeonato, Alekhine jogou a seguinte partida, na qual talvez tenha exibido a sua mais célebre combinação, cuja profundidade é realmente impressionante.

Richard Réti, o adversário de Alekhine nesta partida, era um rebelde do xadrez, que pregava uma porção de idéias novas, rotuladas de "hipermodernas". Um dos princípios centrais do hipermodernismo refere-se ao centro. A velha guarda clássica pregava que o sucesso dependia do domínio do centro, enquanto o hipermodernismo insistia em que o jogador podia deixar o adversário construir um grande centro de peões, desde que posteriormente fosse capaz de atacar esse centro a partir dos flancos. Réti começou a partida assim:

1.g3

As idéias dos hipermodernos não escaparam ao exame atento de Alekhine. Ele absorveu as melhores de cada escola de pensamento do xadrez e mesclou-as para criar o seu próprio sistema.

1...e5 2.Cf3!?

O lance das brancas é um pouco arriscado, pois seu Cavalo recebe ordens que resultam em perda de tempo; mas elas querem que o Cavalo corra para lá e para cá a fim de instigar os peões pretos a avançarem, para atacá-los em seguida. O objetivo é mostrar que os peões não são fortes, pois não passam de alvos.

Ao comparar as idéias de Réti com as dos jogadores da época de Anderssen e Morphy, você ficará espantado com a enorme diferença no modo de pensar de cada grupo. Tinha chegado o tempo do profissionalismo no xadrez, acompanhado do pensamento estratégico.

A partida continua:

2...e4 3.Cd4 d5 4.d3 exd3 5.Dxd3?!

Esse desenvolvimento precoce da Dama é provocante demais. Um lance melhor é o 5.cxd3, que leva um peão do flanco para o centro.

5...Cf6 6.Bg2 Bh4+ 7.Bd2 Bxd2+ 8.Cxd2 O-O

As pretas levam o Rei para um lugar seguro e estão prontas para aproveitar a coluna-e semi-aberta. Em seguida, elas têm de encontrar boas casas para suas peças na ala da Dama.

9.c4 Ca6 10.cxd5 Cb4 11.Dc4 Cbxd5 12.C2b3 c6
13.O-O Te8 14.Tfd1 Bg4! 15.Td2 Dc8 l6.Cc5

As brancas jogaram bem e encontraram casas excelentes para os Cavalos. Elas planejam atacar na ala da Dama, com b2-b4-b5.

10...Bh3!

As pretas começam um contra-ataque na ala do Rei, preparando uma armadilha desagradável.

Lembre-se de que, ao preparar uma armadilha, o jogador nunca deve esperar que essa ameaça passe despercebida. Se acontecer o melhor, e o adversário não percebê-la, ele poderá comemorar a boa vitória; caso contrário, seu próximo lance deverá melhorar a sua posição de algum modo. Nesse caso, Réti não vê a armadilha.

17.Bf3

O ganancioso 17.Bxh3? leva a 17...Dxt3 18.Cxb7 Cg4 19.Cf3 Cde3! 20.fxe3 Cxe3 (ameaçando 21...Dg2 xeque-mate) 21.Dxf7+! Rh8! (e não 21...Rxf7 22.Cg5+, garfando o Rei e a Dama pretos) 22.Ch4 Tf8 e uma eventual vitória das pretas, pois, se a Dama se mover, então 23.. .Tf1+ levará ao xeque-mate.

Essa armadilha, preparada com astúcia, era típica do jogo imaginativo de Alekhine. Apenas jogadores refinadíssimos seriam capazes de evitar a derrota perante esse tipo de tática.

No entanto, ao contrário dos jogadores de várias décadas atrás, Réti não hesitava em recusar ofertas de material para escapar de armadilhas.

17...Bg4 18.Bg2 Bh3 19.Bf3 Bg4 20.Bh1

As brancas lutam com bravura por uma vitória, evitando 20.Bg2, que levaria a uma tripla repetição de lances e, em conseqüência, ao empate.

20...h5!

As pretas definiram as condições necessárias a uma ofensiva bem-sucedida na ala do Rei. As peças brancas fizeram progresso na ala da Dama, mas acabaram se distanciando do Rei branco, e o Bispo-h1 está numa casa defensiva ruim. Apesar disso, os peões brancos fornecem boa proteção ao Rei. As pretas pretendem usar o peão-h para romper a cobertura de peões na ala do Rei branco.

21.h4 a6 22.Tc1 h4 23.a4 hxg3 24.hxg3 Dc7

As pretas escolheram o peão-g3 como o ponto fraco e, por isso, orientam a Dama contra ele e preparam-se para abatê-lo.

25.b5 axb5 26.axb5 (Diagrama 142)

Os dois jogadores executaram seus planos, e o Diagrama 142 mostra uma posição aparentemente bastante inocente. As brancas obtiveram ganhos substanciais na ala da Dama; as pretas trabalharam bem na ala do Rei. Agora, as pretas desencadeiam uma combinação de profundidade incrível. Foram combinações como essa que levaram Bobby Fischer a chamar Alekhine de "o jogador mais profundo de todos os tempos".

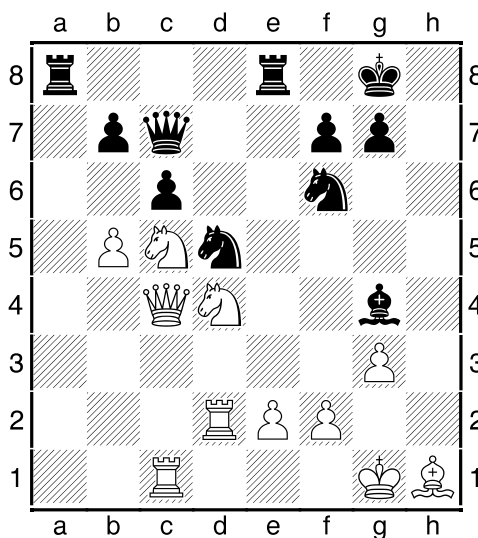



Diagrama 142. Jogam as pretas.

26...Te3!!

As pretas apontam suas armas para o enfraquecido peão-g3. Agora 27.fxe3?? Dxg3+ 28.Bg2 Bh3 leva ao xeque-mate, e 27.bxc6 Txg3+! também é horrível. As pretas têm de recuar suas peças na ala da Dama para proteger seu monarca.

27.Cf3

A melhor defesa seria 27.Bf3! Bxf3 28.exf3 (embora Reuben Fine sustente que, depois de 28...cxb5 29.Cxb5 Da5, as pretas ficariam com a vantagem).

27...cxb5 23.Dxh5 Cc3!

As pretas dão um garfo na Dama e no peão-e2 brancos.

29.Dxb7 Dxb7 30.Cxb7 Cxe2+ 31.Rh2

Esse lance é melhor para as brancas do que 31.Rf1, que levaria a 31...Cxg3+ 32.fxg3 Bxf3 33.Bxf3 Txf3+ e à perda de um peão. Depois de 31.Rh2, acham que o pior já passou, mas as pretas ainda têm munição. Elas percebem que o desenvolvido Cavalo-b7 está sem proteção.

31...Ce4!

Agora 32.fxe3 Cxd2 ganha da qualidade para as pretas. No entanto, o verdadeiro objetivo de 31.Ce4 fica evidente apenas no 42º lance!

32.Tc4!

As brancas esperam por 32...Cxd2 33.Cxd2! ou 32...Bxf3 33.Txe4!, com boas chances de um empate.

32...Cxf2 33.Bg2 Be6! 34.Tc2 Cg4+ 35.Rh3

Não é exatamente o tipo de lance que as brancas queriam jogar, mas 35.Rh1 Ta1+ é um xeque vencedor!

35...Ce5+ 36.Rh2 Txf3! 37.Txe2 Cg4+
38.Rh3 Ce3+ 39.Rh2 Cxc2 40.Bxf3 Cd4

As pretas garfam a Torre e o Bispo brancos, e as brancas abandonam a partida para não jogar 41.Te3 Cxf3+ 42.Txf3 Bd5!, situação em que um novo garfo do Bispo preto leva à captura do Cavalo branco.

Uma partida estupenda, muito distante das pequenas combinações que estamos acostumados a ver em partidas de meros mortais! Uma visão tática tão formidável é extremamente rara. Se você ficou exultante como eu, quando, aos 14 anos de idade, vi essa partida pela primeira vez, então rememorá-la foi um prazer para nós dois. Como uma bela pintura, apresentei essa obra de arte para trazer encantamento e diversão. Se este livro ajudou-o a desvendar os segredos dessa combinação e a apreciá-la, ainda que apenas um pouco, já me sinto recompensado.

ALEKHINE - EM. LASKER
ZURIBUE, 1934

Esta pérola de Alekhine, a última que apresento aqui, mostra como ele destruiu o imortal Emanuel Lasker.

1 .d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Be7 5.Bg5 Chd7
6.e3 O-O 7.Tc1 c6 8.Bd3 dxc4 9.Bxc4 Cd5

O nono lance das pretas foi introduzido por José Raúl Capablanca como uma manobra para liberar espaço no gambito declinado da Dama. Elas estão seguindo o princípio estratégico de que o lado com menos território deve trocar algumas peças para aliviar o aperto.

10.Bxe7 Dxe7 11.Ce4

Esse é invenção de Alekhine. O amadurecido Alekhine fica bastante satisfeito ao seguir diretamente para 11...Db4+ 12.Dd2 Dxd2+ 13.Rxd2, com um final um pouco superior.

11...C5f6 12.Cg3 e5 13.O-O exd4 14.Cf5

É provável que 14.exd4 teria sido melhor lance, seguido de 15.Te1, situação em que as brancas introduzem a Torre com ganho de tempo. Eventualmente, as pretas obteriam igualdade.

14...Dd8 15.C3xd4 Ce5 16.Bb3 Bxf5 17.Cxf5 Db6?

Esse lance é a causa dos problemas futuros das pretas. O 17...g6 forçado perseguiria o Cavalo-f5, expulsando-o de sua boa posição e equilibrando a partida. Um ou dois lances antes, a posição parecia bastante simples, agora, porém, Alekhine toma a iniciativa e, criando uma ameaça atrás da outra, não cede mais.

18.Dd6! Ced7 19.Tfd1 Tad8 20.Dg3 g6 21.Dg5!

Agora, Td6 ameaça o Cavalo preto.

21...Rh8 22.Cd6

E, então, 23.Cxf7+ ameaça triturar algum material.

22...Rg7 23.e4!

O peão-e junta-se ao ataque. Esse lance também libera a terceira fileira para que as Torres brancas sejam levadas à ala do Rei.

23...Cg8 24.Td3

Corretamente, as brancas recrutam reforços para chegar ao Rei preto.

24...f6 (Diagrama 143)

Como podemos ver no Diagrama 143, uma boa alternativa para as brancas resultaria de 24...h6 25.Cf5+ Rh7 26.Cxh6! f6 27.Cf5! fxg5 28.Th3+, seguido de xeque-mate.

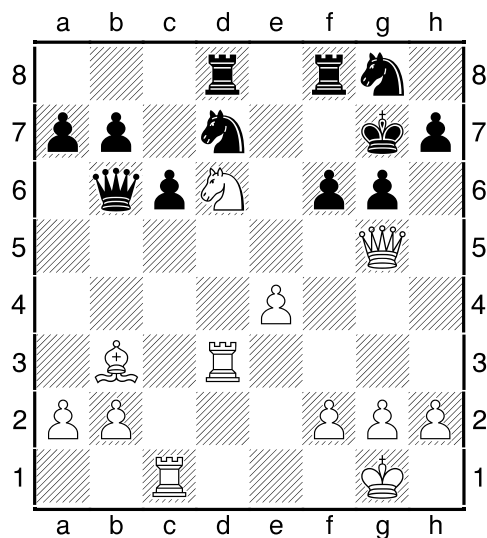



Diagrama 143. Jogam as brancas.

25.Cf5+ Rh8 26.Dxg6!

As pretas abandonam a partida. Lasker derruba o Rei porque não está com nenhuma vontade de suportar 26...hxg6 27.Th3+ Ch6 28.Txh6 xeque-mate. Uma vitória devastadora para Alekhine.

19

Mikhail Tal (1936-1992)

Quando Alexander Alekhine morreu, em 1946, não, havia magos táticos prontos a tomar o seu lugar. Era a vez da ciência do xadrez posicional subir ao palco, e o líder dos cientistas, Mikhail Botvinnik, reinou de 1948 a 1960, com exceção de um ano, em que perdeu para Vasily Smyslov, tendo reconquistado o título num rematch. Esse desempenho impressivo parecia indicar que todos os futuros campeões mundiais seriam jogadores posicionais. No mundo do xadrez não se suspeitava do surgimento de um outro agitador que viria mudar o rumo do jogo.

Mikhail Tal nasceu em Riga, na Letônia, em 1936. Na carreira profissional, seu estilo era caracterizado pelo risco e arrojo; o enxadrista deleitava-se em duelos táticos e combinações complexas. Homem de visão tática inacreditável, Tal era capaz de calcular variações longas e complicadas após uma rápida olhada na posição. Apesar de ser considerado um jogador inconsistente, confundiu os críticos ao vencer consistentemente vários torneios seguidos. Em 1960, na tenra idade de 24 anos, alcançou o inimaginável ao desbancar Botvinnik e levar o título de campeão mundial. Botvinnik declarou:

> Fiquei surpreso com sua habilidade de calcular variações complexas. E também com o modo como ele monta o jogo; ele não estava interessado na objetividade da posição, não queria saber se a posição era melhor ou pior, só precisava de espaço para as peças. Tudo que você pode fazer então é calcular variações de extrema dificuldade. Ele foi superior taticamente, e eu cometi erros.

A coroação de Tal significou o advento de uma nova era do jogo de ataque? Muitos jogadores pensaram que sim, e alguns técnicos chegaram ao ponto de insistir para que seus alunos jogassem com agressividade e usassem o sacrifício sempre que pudessem. Como o próprio Tal colocou:

> Esses pobres jovens enxadristas devem ter respirado aliviados quando eu perdi o título para Botvinnik (em 1961). Agora eles poderiam jogar seu calmo xadrez posicional novamente!

Mikhail Tal faleceu em 1992, aos 55 anos, e sua morte prematura foi uma grande perda para nós. Seus jogos serão lembrados para sempre.

TAL- MILLER
EXIBIÇÃO SIMULTANEA
LOS ANOELESI, 1938

Esta partida de Tal, a primeira que vamos examinar, é notável não apenas porque faz parte de uma exibição simultânea de 20 a 40 partidas (a maioria dos jogadores de elite consegue realizar esse tipo de façanha), mas porque ele derrotou o adversário de modo formidável. Em vez de mostrar-se chateado com a derrota, a vítima de Tal apresentava um sorriso radiante depois da partida. Afinal, ao perder para o brilhantismo típico de Tal, Miller tornou-se parte da lenda desse grande enxadrista. Eis a partida:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Cf6

Ao jogar a complicada defesa de dois Cavalos, as pretas indicam seu desejo de surrar o ilustre oponente.

4.d4

As brancas empenham-se na luta pela iniciativa, rejeitando o crítico 4.Cg5 d5 5.exd5 Ca5 6.Bb5+ c6 7.dxc6 bxc6, que dá às pretas a iniciativa como compensação pelo sacrifício do peão.

4...d6

Meio passivo. O melhor lance é 4...exd4, com chances iguais.

5.dxe5 Cxe4 5.Bxf7+

Uma pequena combinação. As brancas recuperam sua peça imediatamente.

6...Rxf7 7.Dd5+

As brancas garfam o Rei e o Cavalo-e4 das pretas.

7...Be6 8.Dxe4

Assim que a poeira abaixa, revela-se que a combinação das brancas produziu resultados dramáticos. Elas têm um peão a mais, e o Rei preto está desconfortavelmente posicionado em f7.

8...Be7 9.O-O d5 10.Dd3 Dd7 11.Te1 Taf8 12.Cc3 Re8 13.Cg5 Bc5 14.Cxe6!?

Agora as brancas entram num campo de enorme complexidade.

14...Bxf2+ 15.Rh1 Bxe1 16.Cxf8 Txf8 17.Bg5

O lance das brancas ameaça 18.Txe1 e a captura do Bispo preto. Entretanto, as pretas notam que podem criar um xeque-mate na primeira fileira, com ...Tf1, caso consigam forçar a Dama branca a abandonar a defesa da casa-f1.

11...Ch4 18.De2 Cxc2!

Essa chance de lutar em pé de igualdade tática com Tal deve ter proporcionado grande prazer às pretas. Agora, 19.Dxc2 não é possível, pois 19...Tf1 resulta em xeque-mate.

19.e6 Dd6 20.Cb5! De5!

Nesse ponto, os espectadores esperavam a vitória das pretas. A Dama, a Torre e o Bispo brancos estão todos pendurados, pois 21.Dxe5?? perde para 21...Tf1 xeque-mate. Como as brancas conseguiram sobreviver?

21.h4!! (Diagrama 144)

Simplesmente soberbo. O lance das brancas defende o Bispo, barra o xeque-mate na primeira fileira e ameaça capturar a Dama preta. E, como se isso não bastasse, tanto 21...Dxe2 quanto 21...Dxb2 permitem 22.Cxc7 xeque-mate. O público foi surpreendido: "Então erramos, na verdade era Tal que estava ganhando".

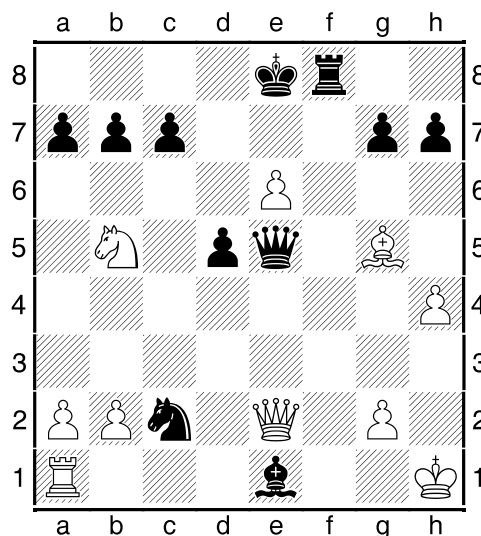



Diagrama 144. Jogam as pretas.

21...Dg3!

As pretas ameaçam tanto ...Cxa1 quanto ...Tf2. A excitação crescia entre a multidão! Será que as pretas vão vencer afinal?

22.Td1!!

O ponto astucioso do jogo das brancas! Agora 22...c6 é contra-atacado fortemente com 23.Td3! Db8 24.Tf3!, situação em que 24...cxb5 perde para 25.Dxb5+. Mas as pretas têm outra opção.

22...Tf2

As brancas têm de encontrar um modo de responder à ameaça ...Dxg2 xeque-mate.

23.Dxf2!!

Enfim, ficam claras as intenções das brancas.

23...Bxf2

A alternativa das pretas 23...Dxf2 24.Cxc7+ Rf8 25.e7+ Rg8 26.e8=D+ significa uma vitória fácil para as brancas.

24.Txd5

A ameaça de 25.Td8 xeque-mate força as pretas a entregarem material. (Observe como Tal formou uma rede de xeque-mate com a Torre, o Bispo e o peão.)

24...Dxh4+ 25.Bxh4 Bxh4 2B.Cxc7+

As brancas, com uma qualidade à frente, podem vencer quando quiserem.

26...Rf8 27.Tf5+ Bf6 28.Td5 a6 29.Td7 Cb4 30.Tf7+ Rg8 31.Txf6!

Outra tática. Depois de 31...gxf6 32.e7, o peão será promovido a Dama.

31...Cc6 32.Tf7 g6 33.e7!

As pretas abandonam a partida.

TAL - FORBIS
EXIBIÇÃO SIMULTÃNEA
CHICAGO, 1988

Mais uma vez apresentamos uma partida jogada numa exibição simultânea. Lembre-se de que esses lances brilhantes aconteceram quando Tal jogava mais de 30 partidas ao mesmo tempo!

1 .e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6
6.Be3 Bg7 7.f3 Cc6 8.Dd2 O-O 9.Bc4

Essa é a Abertura Siciliana, Variante Dragão. A Dragão leva a lutas violentas e ajusta-se aos desejos dos dois jogadores.

9...Cd7!?

Em outras partidas, as pretas alcançaram excelentes resultados com essa variante rara, por isso decidem usá-la aqui.

10.h4 Cb6 11.Bh5 Ca5 12.h5 Cbc4 13.De2 Cxe3 14.Dxe3 Cxh3 15.axb3 Bd7

As pretas conseguiram capturar os dois Bispos do ataque das brancas. Será que o fato de seu adversário ter perdido tempo enquanto executava essa manobra é compensação suficiente, para as brancas, pela captura dos clérigos brancos?

11.O-O-O e6 17.f4! Db6 18.f5!

As brancas tentam romper as defesas do Rei inimigo antes que os Bispos pretos façam algum estrago.

18...gxf5

A alternativa gananciosa 18...e5 perde para 19.Cd5 exd4 20.Ce7+ Rh8 21.hxg6 fxg6 22.fxg6 dxe3 23.Txh7 xeque-mate.

19.exf5 Rh8 20.Thf1 Bxd4?

Uma reação mais calma seria 20...Tg8, em que 21.f6 pode ser respondido com 21...Bf8, que prenuncia uma luta aguçada à frente. No entanto, com medo de presenciar o enterro do próprio Bispo, as pretas rapidamente o trocam.

21.Txd4 e5

As pretas esperam trocar as Damas depois de 22...Td3 Dxe3+. As brancas, e claro, não pretendem trocar sua mais poderosa arma de ataque.

22.Dh6!

As brancas oferecem sua Torre.

22...Dxd4 23.D16+ Rg8 24.Cd5!! (Diagrama 145)

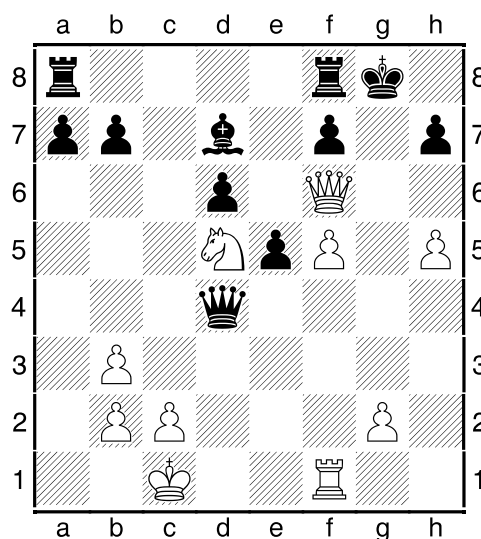



Diagrama 145. Jogam as pretas.

A alternativa 24.Dg5+ Rh8 25.h6 teria sido respondida com 25...e4, o que resultaria na defesa da casa-g7 pela Dama preta. 24.h6 Dg4 também seria inútil, pois mais uma vez a Dama defenderia a casa-g7. Depois de 24.Cd5, as pretas não podem capturar o Cavalo com 24...Dxd5 porque 25.Dg5 Rh8 26.h6 Tg8 27.Df6+ leva ao xeque-mate. O brilhante 24º lance das brancas é um sacrifício de deflexão; elas oferecem o Cavalo para fazer com que a Dama preta se afaste da diagonal a1-h8. Portanto, as pretas não dispõem mais da chance de ...e4, pois sua Dama já não defende a casa-g7.

24...Tfe8

As pretas impedem o 25.Ce7 xeque-mate.

25.Dg5+ Rh8 26.h6

Outra ameaça: 27.Dg7 xeque-mate.

26...e4 27.f6

As brancas bloqueiam a Dama preta e mais uma vez ameaçam Dg7 xeque-mate.

27...Tg8 28.Dg7+! Txg7
29.hxg7 + Rg8 30.Ce7 xeque-mate!

Absolutamente surpreendente!

GUROENIDZE - TAL
MOSCOUI, 1957

A última partida deste capítulo mostra como o jovem Tal jogava contra outros grandes mestres. Com freqüência ele os destruía facilmente, assim como fizera com os amadores nos jogos anteriores.

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6

O uso que as pretas fazem do Sistema Benoni Moderno revitalizou por completo a esta abertura.

4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6 6.Cf3 g6 7.e4 Bg7
3.Be2 O-O 9.O-O Te8

A pressão está sobre o peão-e4 branco. Em geral, as pretas tentam usar sua maioria de peões na ala da Dama e jogam por um avanço ...b7-b5, enquanto as brancas, tentando aproveitar a maioria de peões no centro, jogam por um avanço e4-e5. Nessa partida, nenhuma dessas estratégias foi concretizada porque o Rei branco acabou ficando na linha de fogo.

10.Cd2 Ca6 11.Te1 Cc7 12.a4

Esse é o fim da ameaçada expansão das pretas na ala da Dama.

12..b6 13.Dc2 Cg4

A ameaça de 14...Dh4 parece forçar as brancas a jogar 14.Bxg4, com chances para os dois jogadores. Em vez disso, as brancas, inocentemente, tentam perseguir o Cavalo.

14.h3? Cxf2!! (Diagrama 146)

Como podemos ver no Diagrama 146, o propósito de fazer um jogo sutil, com base na maioria de peões, vai por água abaixo à medida que as pretas sacrificam um Cavalo e começam a caçada ao Rei.

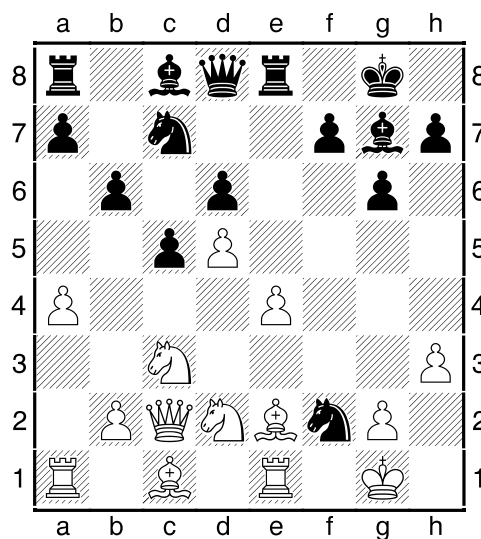



Diagrama 146. Jogam as brancas.

15.Rxf2 Dh4+ 16.Rf1

Jogar 16.Rg1 é impossível por causa de 16...Dxe1+; e 16.g3 Bd4+ força o xeque-mate.

16...Bd4 17.Cd1

As brancas protegem-se do xeque-mate em f2. Com a iminência de 18.Cf3, elas acham que estão seguras, mas o próximo lance das pretas é uma surpresa chocante.

17... Dxh3!

As pretas penetram na ala do Rei das brancas e ameaçam 18...Dh1, com xeque-mate. Observe que 18.gxh3?? é ruim, pois o belo 18...Bxh3 é xeque-mate.

18.Bf3 Dh2 19.Ce3 f5!

As pretas jogam calmamente, com o objetivo de abrir novas linhas de ataque.

20.Cdc4 fxe4 21.Bxe4 Ba6

O Cavalo branco está cravado, e as pretas ameaçam 22...Bxc4+ 23.Cxc4 (ou 23.Dxc4 Txe4) 23...Dg1+ 24.Re2 Dxg2+, numa vitória fácil.

22...Bf3 Te5

As pretas estão se preparando para dobrar as Torres na coluna-e. As brancas não têm forças para impedir que elas desenvolvam o assalto final.

23.Ta3 Tae8 24.Bd2 Cxd5!

Agora todas as peças pretas participam da batalha.

25.Bxd5+

As brancas evitam 25.Cxd5?? Dg1 xeque-mate.

25...Txd5 26.Re2

Jogar 26.Cxd5 perde para 26...Dg1 xeque-mate. Com 26.Re2, as brancas esperam levar logo o Rei para um lugar seguro na ala da Dama, mas no final ele será abatido.

26...Bxe3 27.Txe3 Bxc4+

As brancas abandonam a partida porque nem 28.Dxc4 Dxg2+ 29.Rd1 Dxd2 xeque-mate nem 28.Rd1 Txe3 29.Txe3 Dxg2 são muito atrativos.

Não precisa ser um gênio para descobrir porque Tal foi o enxadrista favorito do público por muito, muito tempo!

20

Garry Kasparov
(1963-)

Depois que Mikhail Botvinnik reconquistou o título, em 1961, os jogadores de estilo posicional conquistaram novamente os mais altos títulos do xadrez. Naquela época, o mundo do xadrez era dominado por jogadas como Tigran Petrosian, com o lema da "segurança em primeiro lugar"; Boris Spassky com seu estilo universal e agressivo; e Bobby Fischer, cujo jogo era muito claro, simples e clássico.

Em 1975, Anatoly Karpov ganhou o título contra Fischer, por ausência e, a partir daí, Karpov buscou provar que merecia ser o campeão mundial. Num estilo seco e refinado, com precisão incansável, esmagou todos que surgiram à sua frente. Nesse momento, as pessoas sonhavam com um jogador à moda de Tal, um jogador capaz de levantar e agitar o mundo do xadrez com sua fantasia tática.

O sonho tornou-se realidade quando Garry Kasparov roubou o título de Karpov, em 1985, aos 22 anos de idade! Nascido em Baku, no Azerbaijão, Kasparov é considerado por muitos como a reencarnação de Alexander Alekhine. Mestre das aberturas, ele estraçalha os adversários com uma visão combinatória idêntica à de Tal e Alekhine. A excitação provocada pelo estilo de Kasparov revitalizou o interesse pelo xadrez.

Nas três disputas que apresentamos a seguir veremos como Kasparov esmagou os adversários. Todos os três oponentes estão entre os melhores grandes mestres do mundo, mas nenhum deles suportou os golpes martelados por Kasparov.

HÜBNER - KASPAROV
HAMBURGO, 1935
MATCH GAME 1

Num *match* de treinamento de seis partidas, Kasparov atingiu impiedosamente o grande jogador alemão. O *match* terminou em 4,5 a 1,5. Essa primeira partida foi uma indicação do que viria a seguir.

1.c4

A Abertura Inglesa. Alguns anos depois dessa partida, o próprio Kasparov começou a usar essa abertura.

1...e5 2.Cc3 d6 3.d4 exd4 4.Dxd4 Cf6 5.g3 Cc6 6.Dd2

Lance que parece bloquear o Bispo posicionado na casa preta; mas na verdade as brancas planejam desenvolver esse Bispo na diagonal a1-h8, com b3 e Bb2.

6...Be6 7.Cd5 Ce5 8.b3 Ce4 9.Dc5 Cc5!? 10.Bh2?

Esse lance natural mostra-se ruim, pois, depois de ...c6 e ...Da5, expõe as brancas ao xeque na diagonal a5-e1. O correto é 10.Bg2! c6 11.Cc3 a5, com oportunidades para os dois jogadores.

10...c6 11.Cf4

Outro lance fraco. Imperativo é 11.Cc3 Cg4 12.Dd4 Be7, que mantém a vantagem das pretas num nível mínimo. Agora as brancas ficam na defensiva e nunca mais se recuperam.

11 ...Cg4! 12.Dd4?!

Confusas, as brancas deixam-se levar para um triturador tático. Um lance melhor é 12.Cxe6 Cxe3 13.Cxd8 Cc2+ 14.Rd1 Cxa1 15.Cxf7 Rxf7 16.Bxa1 Bxe7, embora as pretas obtenham uma grande vantagem.

12...Ce4!! (Diagrama 147)

Um lance sensacional, que deixa o Cavalo preto pendurado no ar. Como podemos ver no Diagrama 147, as ameaças imediatas são 13...Cgxf2 e 13...Da5+. As brancas defrontam-se com o desastre depois de apenas doze lances.

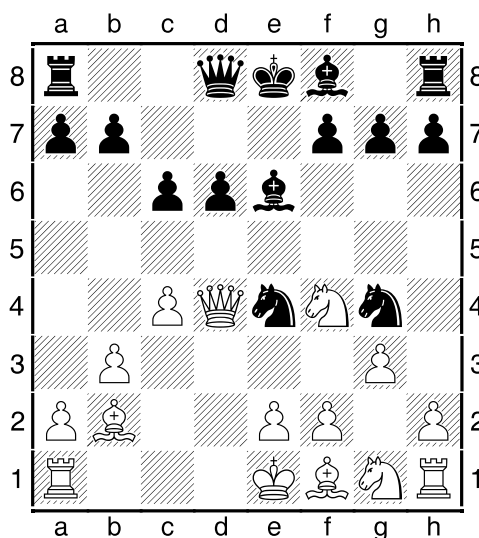



Diagrama 147. Jogam as brancas.

13.Bh3

Agora o Rei branco pode ir para a casa-f1. As brancas evitam 13.Dxe4 Da5+ 14.Rd1 Cxf2+, que produz um garfo real. Igualmente desagradável é o 13.Cgh3

Da5+ 14.Rd1 d5, com um ataque esmagador. (Você não ia gostar de ver seu Rei correndo em torno do centro numa partida contra Kasparov).

13...Da5+!

As pretas não se deixam seduzir pelo 13...Cgxf2? 14.Bxe6 fxe6 15.Cxe6 Da5+ l6.Bc3!, que deixaria a situação muito nebulosa.

14.Rf1 Cgxf2 15.Bxe6

Depois de 15.Cxe6 fxe6 16.Bxe6 Be7! 17.Dxg7 Tf8 18.Rg2 Cxh1 19.Rxhl Dd2, as pretas ainda dispõem de um ataque vitorioso.

15...fxe6 16.Cxe6 Rd7!

Esse lance ataca o Cavalo branco, prepara o caminho para a Torre em e-8 e barra qualquer futuro garfo do Cavalo preparado pelas brancas com Cc7. Uma das chaves do bom xadrez consiste em fazer lances que favoreçam simultaneamente planos defensivos e ofensivos.

17.Ch3 Cxh3! 18.Dxe4 Te8 19.Cc5+

Desesperadas, as brancas tentam afastar a Dama preta da casa-d2. Se jogassem 19.Dg4, em vez do que fizeram, 19...Txe6 20.Dxh3 Dd2 levaria a um ataque duplo esmagador contra b2 e e2.

19...Dxc5 20.Dg4+ Rc7 21.Dxh3 Be7!

As forças pretas remanescentes juntam-se silenciosamente ao ataque. Os grandes atacantes sempre sabem o momento certo de fazer uma pausa e buscar reforços. E claro que as pretas não se importam nem um pouco com o peão-g7.

22.Bxg7 Thf8+!

Esse sacrifício de qualidade inicia a fase final da partida - um ataque direto ao Rei branco.

23.Bxf8 Txf8+ 24.Re1 Df2+ 25.Rd1 Dd4+
21.Rc2 De4+! 2l.Rd2 Bg5+ 28.Rc3 De5+

As brancas abandonam a partida - já sofreram o bastante. O final teria sido 29.Rb4 (ou 29.Rc2 Dxe2+) 29...Bd2+ 30.Ra3 Bc3 31.Dxh7+ Rb8, depois do qual a dupla ameaça de 32...Bxa1 e 32...Da5 xeque-mate leva ao fim das brancas. Um típico ataque de Kasparov.

KASPAROV - O. ANDERSSON
TILBURG, 1981

Pelo estilo de seu jogo, o sueco Ulf Andersson é considerado um dos jogadores mais difíceis de vencer no mundo inteiro. Enquanto muitos enxadristas buscam ação e oportunidades de ataque para suas peças, o objetivo de Andersson é

apenas bloquear a atividade das peças do adversário. O atacante potencial vai acumulando frustrações e com freqüência ataca com um sacrifício incorreto, que esse grande mestre, cuja mente está sempre voltada para a defesa, simplesmente aproveita. No entanto, como veremos nesta partida, o jovem Kasparov, então com 18 anos de idade, não se deixou intimidar!

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3

Esse é o Sistema de Petrosian da Defesa Indiana da Dama - uma das armas mais potentes de Kasparov.

4....Bb7 5.Cc3 Ce4

O mais comum 5...d5 leva a uma luta mais aguda. (Uma vez que Kasparov é um famoso especialista nesse tipo de jogo, Andersson quer manter a situação calma e, por isso, provoca uma troca de peças.)

6.Cxe4 Bxe4 7.Cd2! Bg6?!

O recuo 7...Bb7 é melhor

8.g3!

Agora o Bispo branco pode assumir o controle da longa diagonal.

8...Cc6 9.e3 a6?

Esse lance passivo desperdiça tempo e permite que as brancas ganhem um pouco de território na ala da Dama.

10.b4! b5 11.cxb5 axb5 12.Bb2

As brancas evitam 12.Bxb5? Cxb4! porque a cravada ao longo da coluna-a impede que elas capturem o Cavalo preto.

12...Ca7

As pretas são forçadas a mover o Cavalo para essa casa terrível porque o peão-b precisa de defesa.

13.h4!

De repente, as brancas iniciam um ataque na ala do Rei. Esse lance para ganhar espaço ameaça 14.h5 Bf5 15.g4, que encurrala o Bispo preto.

13...h6

As pretas deixam seu Bispo buscar refúgio na casa-h7.

14.d5!

Esse sacrifício do peão dá ao Bispo-b2 branco espaço suficiente para o máximo nível de atividade. (A principal preocupação de Kasparov no xadrez não é o material, mas o ganho de tempo e a atividade potencial de suas peças.)

14...exd5 15.Bg2 c6

Mais ganho de tempo. As brancas trocam o lance agressivo de uma peça (que desenvolve a peça) pelo lance defensivo do peão preto.

16.O-O

Agora as brancas estão completamente mobilizadas e prontas para iniciar um ataque furioso.

16...f6

As pretas bloqueiam a diagonal a1-h8. Elas adorariam jogar 16...Be7 e 17...O-O, mas qualquer lance de seu Bispo posicionado numa casa preta permite 17.Bxg7 e perde um peão. Portanto, o Rei preto não pode evacuar o centro tão logo quanto desejava.

17.Tfe1!

As brancas preparam-se para abrir o centro à força, com e3-e4.

17...Be7

Enfim, as pretas estão prontas para rocar, mas agora as brancas saltam sobre elas, roubando-lhe a chance.

18.Dg4 Rf7 19.h5 Bh7 20.e4 dxe4 21.Bxe4!

Os últimos lances das pretas foram todos forçados. Agora, as brancas querem trocar os Bispos de casas brancas para que as casas brancas do campo das pretas (em particular, a casa-g6) fiquem sem defensor.

21...Bxe4 22.Cxe4 Cc8 23.Tad1 Ta7 (Diagrama 148)

Compare as peças centrais brancas, poderosamente posicionadas, com o Rei vulnerável e o exército paralisado das pretas. Não desperta surpresa o fato de as brancas encontrarem uma combinação decisiva.

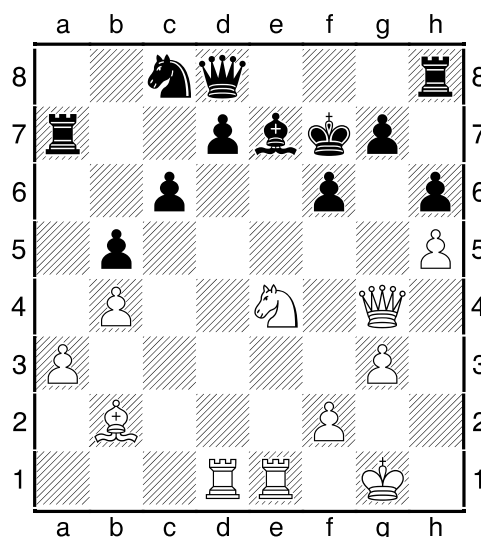



Diagrama 148. Jogam as brancas.

24.Cxf6!

Um golpe esmagador, que arrasa as defesas das pretas.

24...gxf6

Igualmente inútil é 24...Bxf6 25.Dg6+ Rf8 26.Bxf6 gxf6 27.Te6!, pois, quando o peão-f6 cai, o Rei preto vai junto. (A alternativa 26...Dxf6 27.Te8 é xeque-mate.) Observe que a Torre branca não pode ser tomada por causa da cravada na coluna-d.

25.Dg6+ Rf8 26.Bc1!

Em geral é difícil encontrar lances de recuo. Esse aqui ameaça 27.Bxh6+, abrindo caminho ao Rei preto.

26...d5 27.Td4!

Um lance construtivo de grande mestria (Kasparov não está com pressa). O mais imediato 27.Bxh6+ Txh6 28.Dxh6+ Rg8 29.Td4 Bf8 permite que as pretas ofereçam alguma resistência.

27...Cd6 28.Tg4

As brancas continuam a levar suas peças para participar do ataque. Agora elas ameaçam 29.Dg7+, que captura a Torre-h8 preta.

28...Cf7

Esse lance defende tanto h8 quanto h6. Será que as brancas cometeram um erro?

29.Bxh6 +!

Doce ilusão. Agora 29...Cxh6 30.Dg7+ leva a um ganho decisivo de material, e 29...Txh6 permite 30.Dg8 xeque-mate.

29...Re8 30.Bg7

As pretas abandonam a partida. Depois de 30...Tg8 31.h6, seguido de 32.h7, elas não poderiam evitar a promoção do peão-h.

KASPAROV - GHEORGHIU
MOSCOU, 1982

Em 1982, o jovem Garry Kasparov surgia como um dos melhores grandes mestres do mundo. O torneio daquele ano, em Moscou, foi seu maior teste. Jogando contra uma galáxia de estrelas do xadrez, Kasparov ficou com o segundo lugar, atrás do Campeão Mundial Anatoly Karpov. A partida examinada aqui foi

crítica para a posição elevada de Kasparov. Convincentemente, ele derrotou o Grande Mestre romeno Florin Gheorghiu, na melhor partida do torneio.

1 .d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.Cc3 Bb7 5.a3 d5 6.cxd5 Cxd5

As pretas jogam uma das linhas críticas da defesa contra o Sistema de Petrosian da Defesa Indiana da Dama. (Será aconselhável envolver-se num pega com Kasparov na sua abertura favorita?)

7.Dc2 c5 8.e4 Cxc3 9.bxc3 Be7 10.Bb5+

As brancas jogam esse lance por duas razões: em primeiro lugar, porque o Bispo preto não fica tão bem posicionado em c6 quanto em b7; em segundo lugar, porque esse lance toma do Cavalo preto a casa-c6.

10...Bc6 11.Bd3 Cd7 12.O-O h6 13.Td1 Dc7?

As pretas tinham de rocar. (Como eu disse antes, não é aconselhável deixar o Rei no centro numa partida contra esse cara!)

14.d5!

O peão é sacrificado para abrir as colunas do centro, na rota para o Rei preto. (Kasparov já está sentindo cheiro de sangue.)

14...exd5 15.exd5 Bxd5 16.Bb5 a6

As pretas esperam por 17.Bxd7+ Dxd7 18.c4 Be4!, situação em que conseguem escapar com ferimentos mínimos. Elas também consideraram 16...Bc6, mas, depois de 17.Bf4! Db7 18.Bxc6 Dxc6 19.Te1, seu Rei ficaria preso no centro por muito tempo.

17.Bf4! (Diagrama 149)

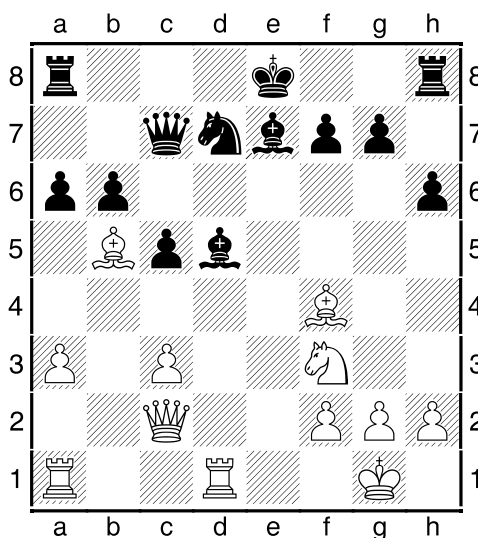



Diagrama 149. Jogam as pretas.

Um poderoso lance de desenvolvimento. Como podemos ver no Diagrama 149, as brancas sacrificam temporariamente uma peça a fim de afastar a Dama preta da defesa do Cavalo-d7.

17...Dxf4 18.Bxd7+ Rxd7 19.Txd5+ Rc7?

As pretas tomam a infeliz decisão de fazer o Rei correr na direção errada. A ala da Dama não será nem um pouco segura. Com freqüência, os grandes atacantes beneficiam-se de erros induzidos por seu jogo ousado. A sorte favorece os bravos.

20.Te1

Todas as peças brancas estão em jogo no centro, enquanto as forças pretas encontram-se dispersas e não conseguem trabalhar em conjunto.

20...Bd6

As pretas não gostam do 20...The8 porque 21.Tde5 produz uma cravada desagradável na coluna-e.

21.Tf5

As brancas não dão folga nunca. (Observe como cada lance jogado por Kasparov é agressivo e pleno de intenções.) Ele segue o conselho do cavalariano confederado Nathan Bedford: "Quando conseguir colocar o adversário para correr, faça com que ele continue correndo".

21 ...Dc4

As pretas estão tentando proteger o peão-f7.

22.Te4

Esse lance força a Dama preta a abandonar a defesa do peão-f7.

22...Db5 23.Txf7+ Rb8 24.Te6 Td8 25.c4 Dc6 26.Ce5

O Bispo está cravado, por isso o Cavalo junta-se ao ataque.

26...Dc8 27.Db1!

As pretas abandonam a partida; elas não podem permitir 28.Dxb6+, mas 27...b5 28.cxb5 Bxe5 29.bxa6+ é o fim. A tentativa de defender o peão-b6 com 27...Bc7 perde para 28.Txb6+! Ra7 (ou 28...Bxb6 29.Dxb6+ xeque-mate) 29.Cc6 xeque-mate. Mais um que beija a terra!

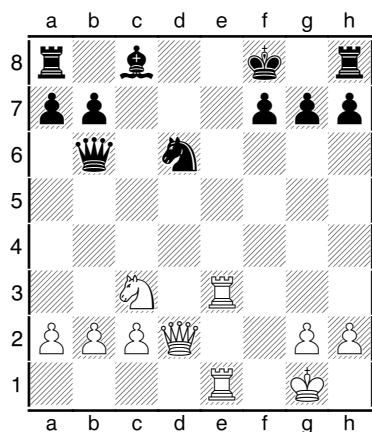
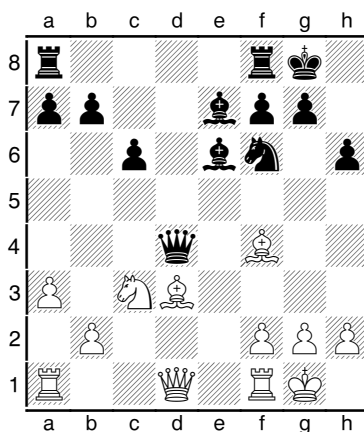
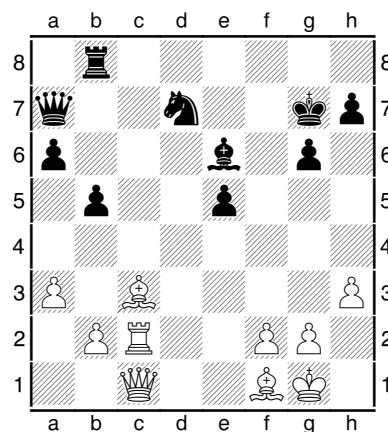
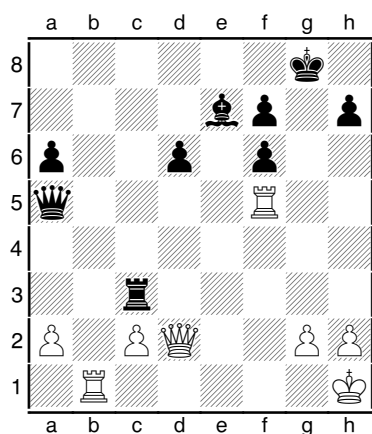
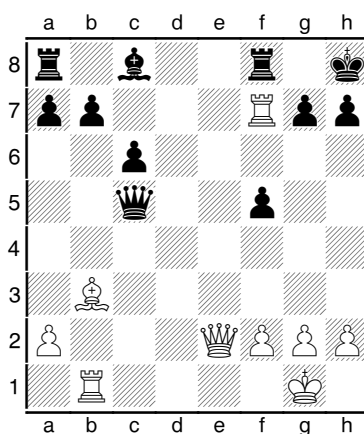
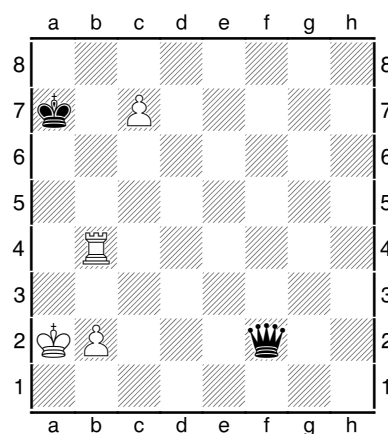
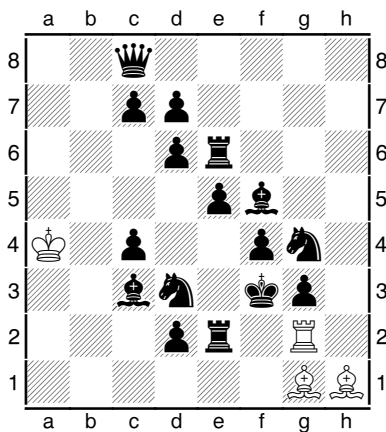
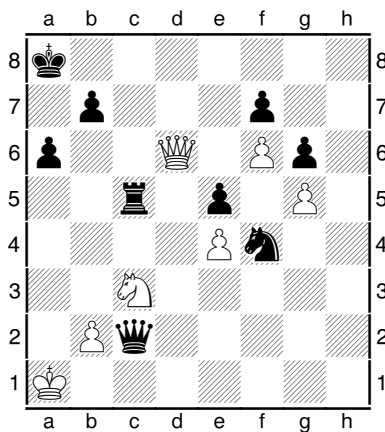
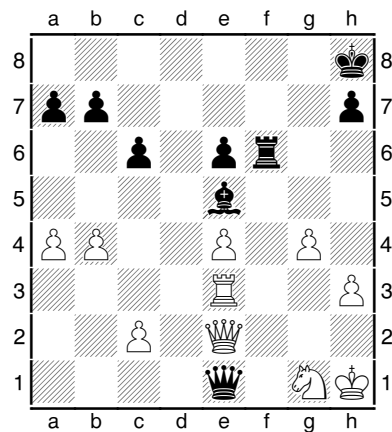
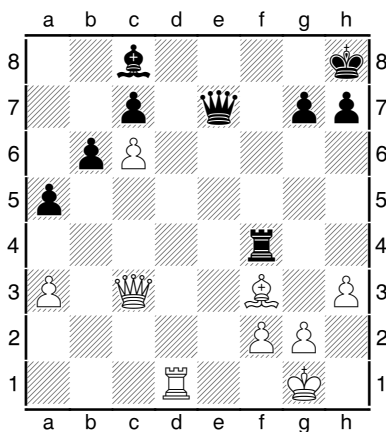
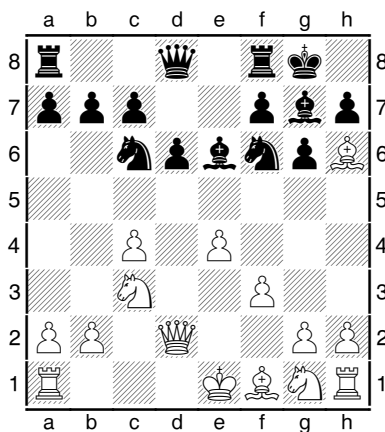
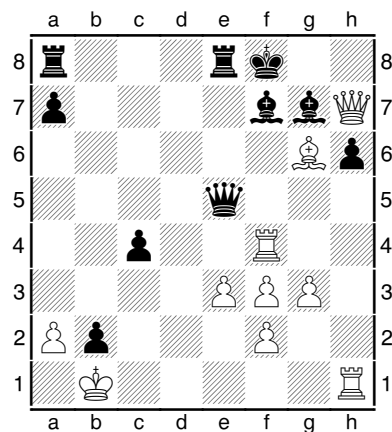
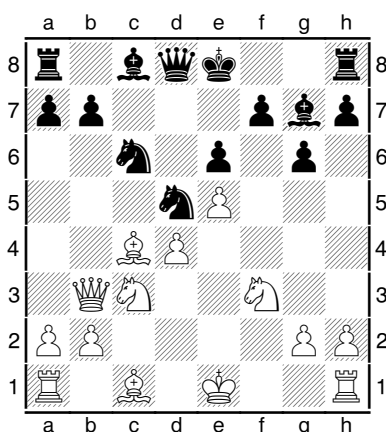
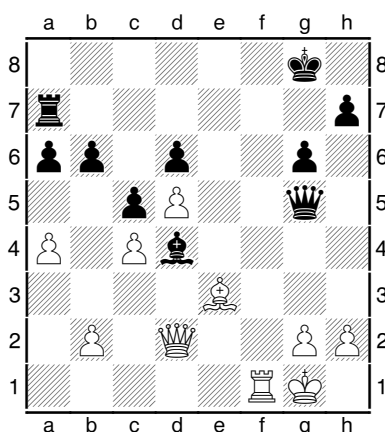
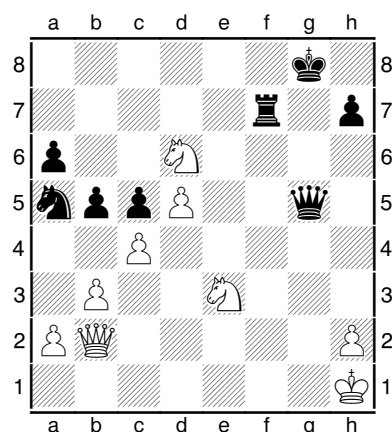
PARTE 3
Mais testes e soluções

Como o próprio título indica, esta parte começa com uma série de testes que, ao contrário daqueles incluídos nos capítulos da Parte 1, são apresentados sem adereços - não fornecemos nenhuma pista sobre as possíveis táticas envolvidas. Para descobrir se há chance de xeque-mate ou se a solução que procuro está na captura de um único peão, será preciso alguns momentos de concentração, exatamente como acontece em partidas reais. Além de tentar solucionar o problema de forma correta, anote suas respostas, indique a tática associada ao problema e examine todas as variações que vêm a sua mente. Tente descobrir não apenas o melhor lance, mas também a melhor defesa e como vencer contraatacando o melhor lance. Desenvolva as posições na máxima extensão possível.

Para avaliação do seu próprio desempenho, eu atribuí um valor em pontos a cada teste destes capítulos. Assim que terminar todos eles, confira as respostas e calcule a pontuação total. Depois, verifique os comentários sobre seu desempenho no final do Capítulo 25.

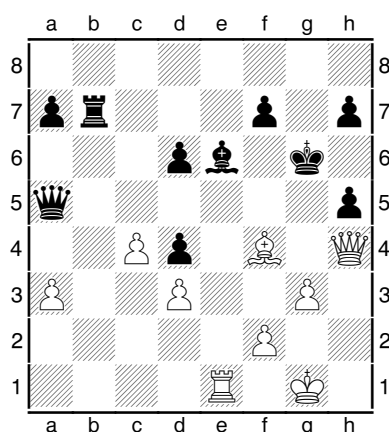
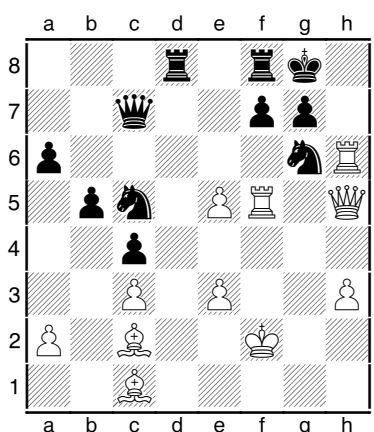
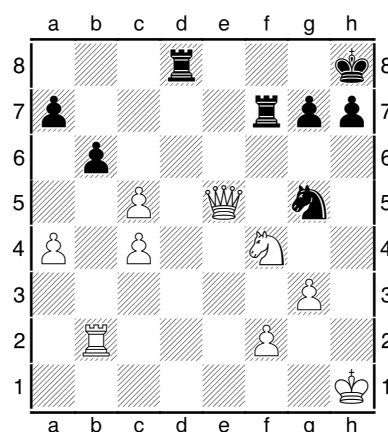
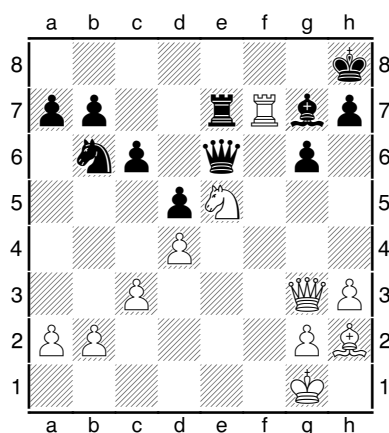
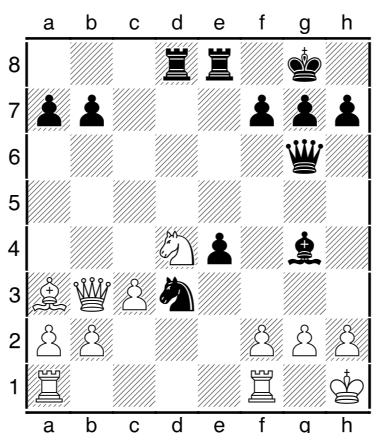
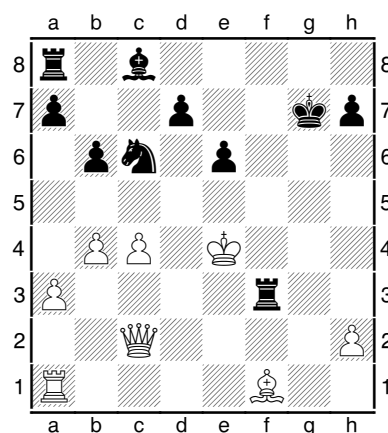
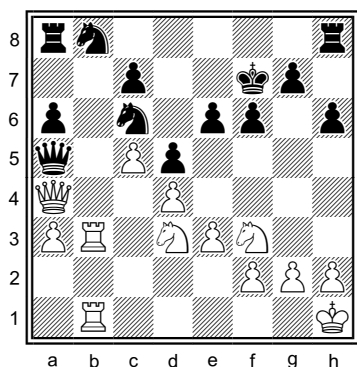
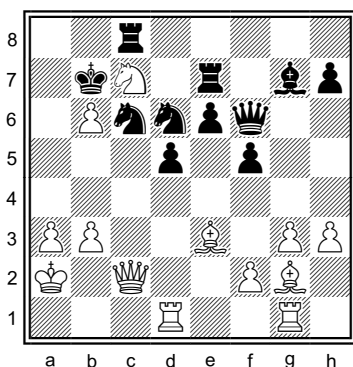
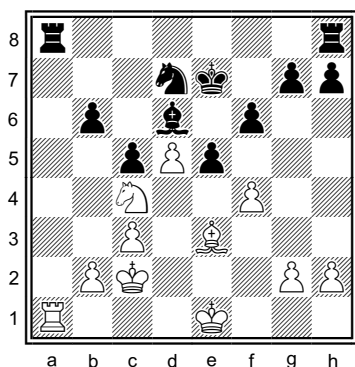
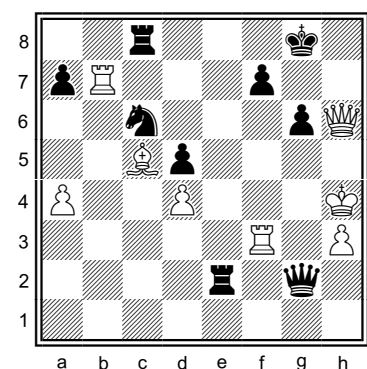
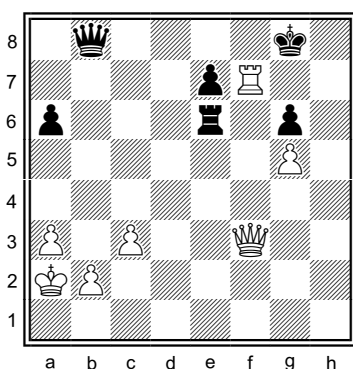
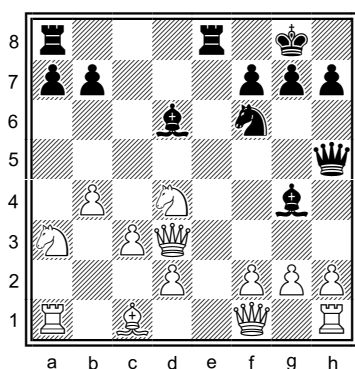
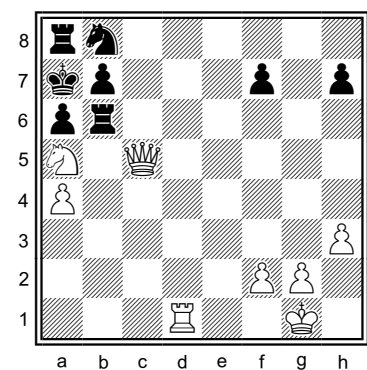
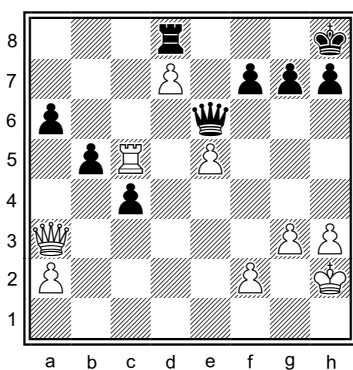
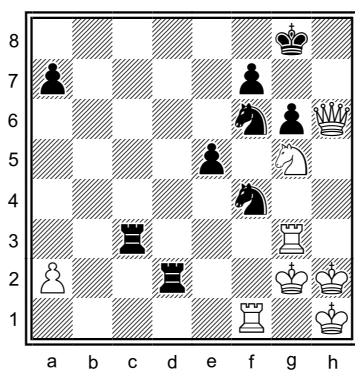
21

Táticas básicas

Este capítulo testa seus conhecimentos sobre táticas básicas, tais como cravadas, garfos, ataques descobertos, espetos é similares. O objetivo é afiar e preparar sua massa cinzenta para os desafios mais difíceis, apresentados no Capítulo 22. Não se esqueça de anotar as soluções. Boa sorte!

Teste 93 – Jogam as brancas.

Teste 94 – Jogam as brancas.

Teste 95. Jogam as brancas.

Teste 96 – Jogam as pretas.
Maric-Glicoric
Belgrado, 1962

Teste 97 – Jogam as brancas.
Book-Saila
Estocolmo, 1962

Teste 98. Jogam as brancas.

Teste 99 – Jogam as brancas.
Estudo de A. White, 1919

Teste 100 – Jogam as brancas.
Seirawan-Korchnoi
Las Palmas, 1981

Teste 101. Jogam as pretas.
Dantas-Wexler
Mar del Plata, 1951

Teste 102 – Jogam as brancas.
Szabó-Ban
Budapeste, 1947

Teste 102 – Jogam as pretas.
Cohen-Seirawan
Open dos EUA, 1977

Teste 103. Jogam as pretas.
Kleist-Wilke
Saarbrücken, 1958

Teste 105 – Jogam as pretas.
N. Weinstein-Seirawan
Montreal, 1977

Teste 106 – Jogam as brancas.
Toran-Kuypers
Málaga, 1965

Teste 107. Jogam as pretas.
Petrosian-Spassky
Moscou, 1966

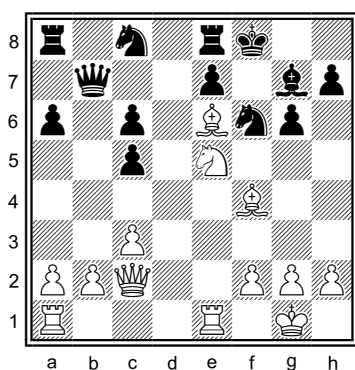
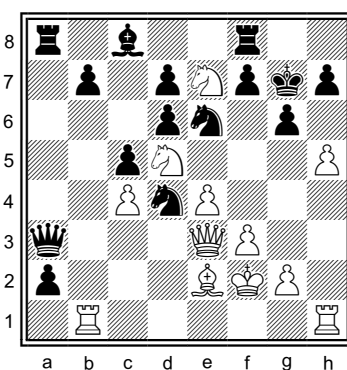
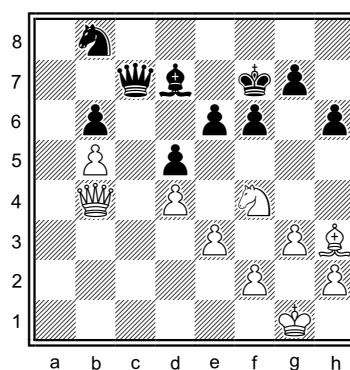
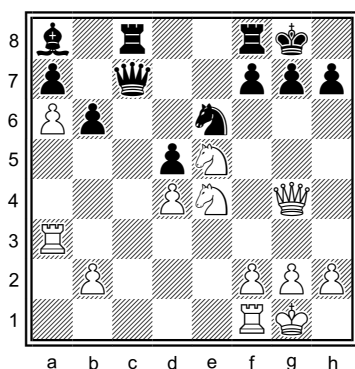
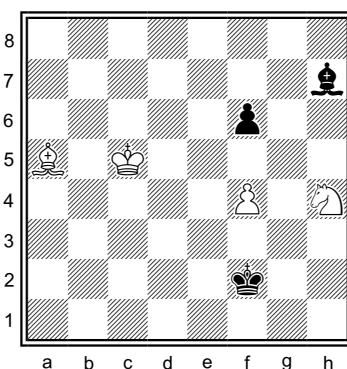
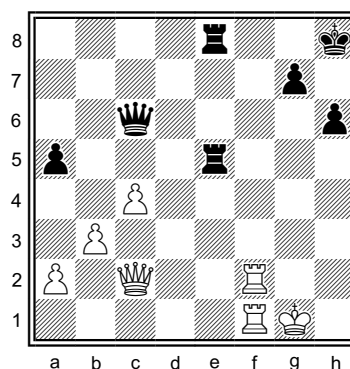
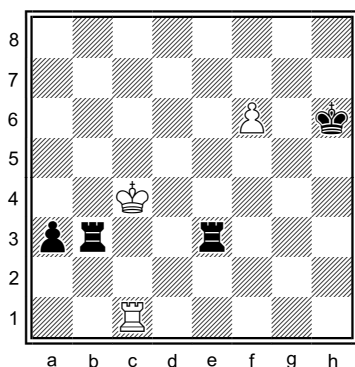
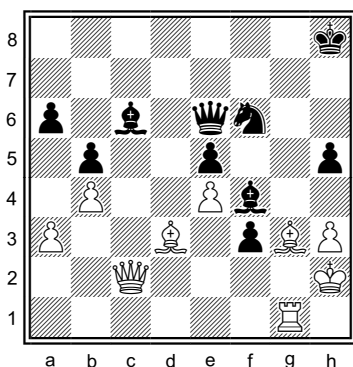
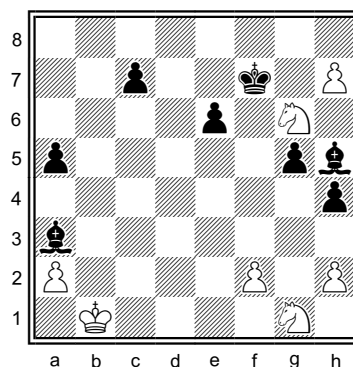
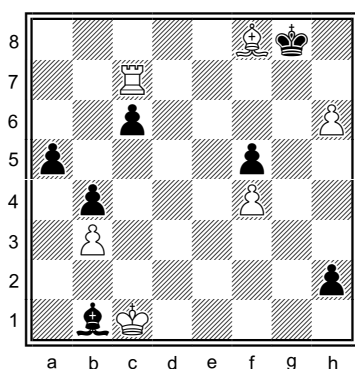
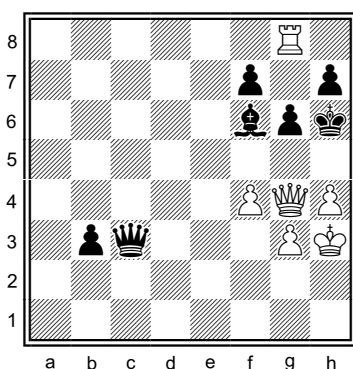
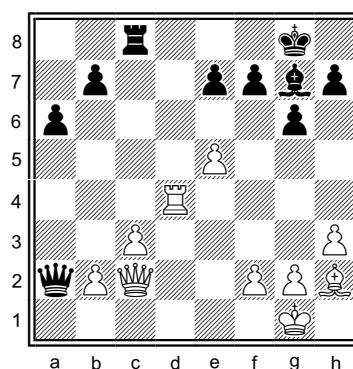
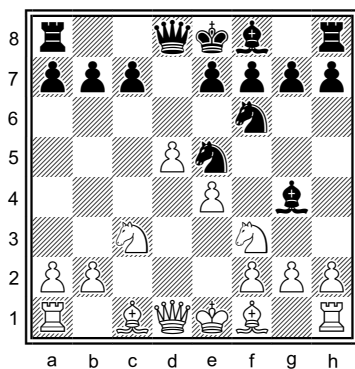
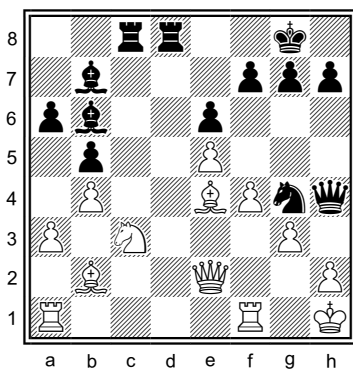
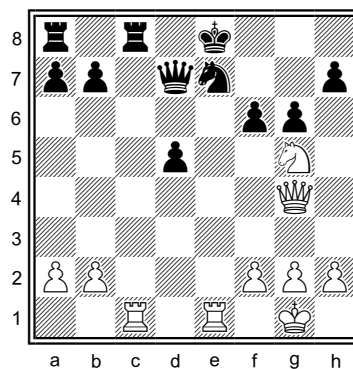
22

Combinações avançadas

Depois dos testes do Capítulo 21, você deve estar em forma e bem aquecido. Os problemas seguintes são consideravelmente mais difíceis e, por isso, as soluções corretas valem mais pontos. Mais uma vez, não se esqueça de anotar as respostas e de examinar a posição do modo mais completo possível.

Teste 108 – Jogam as brancas.
Seirawan-Bisguier
Open dos EUA, 1977

Teste 109 – Jogam as brancas.
Cudinovskih-Muravev
URSS, 1990

Teste 110. Jogam as pretas.
Przepiórka-Ahues
Kecskemet, 1927

Teste 111 – Jogam as brancas.
Fajnisovic-Etruk
URSS, 1975

Teste112– Jogam as pretas.
C. Juarez-Lputian
Manila, 1990

Teste 113. Jogam as pretas.
Stepanov-Romanovsky
Leningrado, 1926

Teste 114. Jogam as brancas.
Deep Thought-Mephisto
Nova York, 1990

Teste115. Jogam as pretas.
P. Meister-Brynell
Londres, 1990

Teste 116. Jogam as brancas.
Seirawan-Arkel
Londres, 1981

Teste 117. Jogam as brancas.
J. Polgar – L. B. Hansen
Vejstrup, 1989

Teste 118. Jogam as brancas.
R. Byerne-Tarjan
Cleveland, 1975

Teste 119. Jogam as pretas.
Lefevre-Slman
Passadena, 1990

Teste 120. Jogam as brancas.
I. Figaro-Bjerring
Gausadal, 1989

Teste 121. Jogam as brancas.
Alekhine-Nestor
Trinidad, 1939

Teste 122. Jogam as brancas.
Bareev-Kupreichik
URSS, 1990

23

Combinações profissionais

Se você persistiu nos testes até agora, isso o coloca no grupo dos jogadores gostam de desafios. Mas preciso avisá-lo que os testes deste capítulo são difíceis... muito difíceis. Depois de solucioná-los, faça a contagem dos pontos avaliar o seu talento tático.

Teste 123. Jogam as brancas.
Shankarananda-Ashron
Santa Mônica, 1991

Teste 124. Jogam as brancas.
P. F. Schmidt-P. R. Schmidt
Heidelberg, 1946

Teste 125. Jogam as brancas.
Seirawan-Zaltsman
Nova York, 1987

Teste 126. Jogam as brancas.
Rossolimo-Reissman
San Juan, 1967

Teste 127. Jogam as brancas.
Estudo de A. Kalovin, 1961

Teste 128. Jogam as pretas.
Bannik-Cherepkov
URSS, 1961

Teste 129. Jogam as brancas.
Estudo de Mandler e
I. Konig, 1924

Teste 130. Jogam as pretas.
Liddel-Silman
San-Diego, 1971

Teste 131. Jogam as brancas.
Estudo de S. Kaminer, 1935

Teste 132. Jogam as brancas.
Estudo de V. e
M. Platov, 1907

Teste 133. Jogam as brancas.

Teste 134. Jogam as pretas.
Tal-Bohnisch
Berlim, 1969
1...Txc3 é um lance forte?

Teste 135. Jogam as brancas.
Oskam-NM
Roterdã, 1927

Teste 136. Jogam as pretas.
Rotlewi-Rubinstein
Lodz, 1907

Teste 137. Jogam as brancas.
Steinitz-Von Bardeleben
Hastings, 1895

24

Soluções dos testes da Parte 1

Neste capítulo, reuni as soluções dos testes apresentados na Parte 1. É provável que não haja nenhuma dúvida na compreensão das respostas. Uma vez que, em todos os capítulos dessa parte, eu forneci várias dicas sobre o que procurar, espero que seu resultado seja bom.

TESTES DO CAPÍTULO 2

TESTE 1. Não! **2.Ce1!** é um ataque duplo contra a Dama e a Torre pretas. Em seguida, **2...Dg5 3.Cxg2 Dxg2** ganha a qualidade por um peão (um ponto de vantagem).

TESTE 2. O surpreendente **1.Cxh4!** ganha um peao.

TESTE 3. Com o seqüestro clássico de um peão: **1.Cxd4!**. Em seguida, 1...Cxd4 permite 2.Bxg4, enquanto 1...Bxe2 2.Cxe2 mantém o peão.

TESTE 4. O atordoante **1.Bg8!**, que ameaça a Dama e um xeque-mate em h7, é vitorioso para as brancas.

TESTE 5. 1.Cf5! é o melhor, pois ameaça a Dama preta e abre o caminho da Dama branca para o xeque-mate à casa-h8. (Nesse caso, uma peça descobre um ataque contra uma casa e não contra uma peça ou um peão.)

TESTE 6. A solução elegante é **1.Tc8! Txa7**. O peão tem de ser capturado; caso contrário, a8=D força a captura de uma Torre. Em seguida, **2.Rb6+** é um xeque descoberto, que captura a Torre.

TESTE 7. As brancas jogam o lance de interferência **1.Bd8!**, que põe fim à proteção das pretas à Torre-a8 e produz um ataque descoberto ao peão-f7. Para as pretas, 1...Taxd8 2.Dxf7+, 1...Tf8 2.Dxa8 e 1...Df5 2.Dxa5 são igualmente inúteis.

TESTE 8. As brancas jogam **1.Txf6!**, com uma ameaça dupla de 2.Dxg4 e 2.Tg6+ (o mortal xeque duplo). As pretas deveriam jogar 1...Cxf6 2.Dxg4, embora essa sequência deixe as brancas com um Bispo e dois peões pela qualidade (completa

igualdade material), e a cravada ainda provoque grande agonia nas pretas. Em vez disso, as pretas não resistem à isca oferecida em d1 e, com **1...Bxd1?**, fazem picadinho da Dama branca. A conclusão vem de um xeque duplo: **2.Tg6++** (atacando o Rei preto tanto com o Bispo-b2 quanto com a Torre-g6; observe que essa Torre é defendida pelo Bispo-d3) **2...Rh7 3.Tg7++** (outro xeque duplo descoberto, desta vez com o Bispo-d3 como parceiro da Torre) **3...Rh8** (a Torre não pode ser capturada por causa da proteção do Bispo-b2) **4.Th7+ Rg8 5.Th8** xeque-mate. A rajada brutal de xeques não dá nenhuma chance às pretas, a não ser a de mover o Rei.

TESTE 9. Iludidas com a perspectiva de ganhar um peão e atacar o Cavalo preto, as brancas poderiam jogar 1.Dxa4; mas, infelizmente, com 1...Dc7, as pretas agüentariam a barra. Emanuel Lasker disse certa vez: "Ao ver um bom lance, você deve sentar nas próprias mãos e buscar outro melhor." Essa pitada de sabedoria é bem adequada às brancas. Se jogarem **1.Dd8+**, depois de **1...Rh7 2.Dxa5**, elas ganham uma peça.

TESTE 10. As brancas vencem com **1.Txc6!**, capturando um peão e afastando o defensor da crítica casa-e7. As pretas não podem capturar a Torre porque 1...Txc6 2.Ce7+ leva a um garfo-família.

TESTE 11. Como no teste anterior, as brancas podem fazer picadinho do peão-c com **1.Cxc6!**, depois do qual 1...Dxc6? 2.Ce7+ captura a Dama. Tudo parece muito bem, mas o que aconteceria se as pretas jogassem **1...Cxc6**, protegendo a casa-e7 com duas peças? As brancas lançariam essa ameaça para os ares, com **2.Dxc6! Dxc6 3.Ce7+**, recuperando a Dama e ficando com um peão extra.

TESTE 12. As brancas podem iniciar uma série de xeques que logo levarão a um garfo ao Rei preto e à perda do Bispo-a3: **1.Da8+ Rd7 2.Dc6+ Rc8 3.Da6+**, que ganha o Bispo. Não se esqueça das regras de reconhecimento propostas por Silman:

Quando a peça inimiga está sem defesa e o Rei inimigo está fraco, lances táticos têm grandes chances de êxito.

TESTE 13. O tentador 1.Df5? ameaça tanto o Cavalo-d7 quanto um xeque-mate em h7; no entanto, as pretas podem evitar essas duas ameaças com 1...Cf6. Por isso joguei o poderoso **1.Cxh7! Rxh7 2.Df5+ Rg8 3.Dxd7**, que me rendeu um peão extra e a vitória no final.

TESTE 14. As brancas encontraram o fortíssimo **1.Dc4!!**, que leva as pretas a abandonarem imediatamente a partida. Uma vez que esse lance ameaça a Torre preta em c8 e prepare o 2.Dg8 xeque-mate (garfa uma Torre e uma casa de xeque-mate), as pretas não têm tempo de capturar a Torre branca perdida em e8, e **1...Txc4** é respondido com **2.Txf8** xeque-mate.

TESTE 15. Para criar a possibilidade de um garfo, as pretas entregam a Dama, com **1...Dg1+!**, e fazem com que as brancas abandonem a partida. Por quê? O lance das pretas força o Rei branco a recuar para a infeliz casa-gl, com o 2.Rxg1, depois do qual elas podem capturar um Bispo, com 2...Cxe2+, e simultaneamente garfar o Rei e a Dama. Já que as pretas têm uma peça a mais, as brancas abandonam a partida.

TESTE 16. Consegui garfar a Dama e o Bispo brancos com **1...Cce5!**. Em seguida, quando o peão branco tira um Cavalo do tabuleiro, com **2.dxe5**, meu outro Cavalo pode tomar seu lugar: **2...Cxe5 3.Dg3 Cxc4**. Com essa combinação, consigo um peão extra e uma boa posição, o que me permite vencer a partida.

TESTE 17. Não! **1...Dg5??** perde uma peça, pois permite um ataque descoberto duplo. Depois de **2.d4!**, o Bispo preto fica pendurado pelo peão-d4, e a Dama preta é atacada pelo Bispo-c1.

TESTE 18. O peão-b6 das brancas está bloqueado por sua contraparte preta em b7. Vendo que o avanço do peão pode ser forte, as brancas jogam **1.Txc6+!**. Em seguida, **1...bxc6 2.b7+** leva a um garfo que recaptura de imediato a Torre e deixa as brancas com uma peça extra contra um peão (uma vantagem de dois pontos).

TESTE 19. As brancas jogam uma combinação que depende de muitos fatores para ter êxito: **1.Txc8+! Txc8** (1...Rxc8 é impossível por causa de 2.Txe8+; observe que o Cavalo em e8 tem de ser acompanhado com cuidado) **2.d7!** (um garfo de peão) **2...Rxd7** (uma captura forçada, mas agora o Rei preto está na mesma diagonal da Torre preta) **3.Bg4+** (espetando o Rei e a Torre) **3...Rd8 4.Bxc8**. Agora as brancas têm uma qualidade e um peão a mais (uma vantagem de três pontos), pois 4...Rxc8 pendura o Cavalo em e8.

TESTES DO CAPITULO 3

TESTE 20. Com **1.Dh5+**, as brancas põem fim à luta. As pretas não podem capturar a Dama branca porque o Bispo-d3 está cravando o peão-g6. Depois de **1...Rg7**, elas são varridas do tabuleiro com **2.Dxg6+ Rh8 3.Dh7** xeque-mate.

TESTE 21. Estou disposto a sacrificar uma Torre e um Cavalo para alcançar a posição mostrada no Teste 20: **1.Txh7! Rxh7?** (na partida real, as pretas jogaram 1...f5 e, depois de 2.Th1, fiquei com um peão a mais e, no final, com a vitória) **2.Cg5+** (tendo levado o Rei preto à vulnerável casa-h7, sacrifico outra peça para abrir caminho para minha Dama) **2...fxg5** (2...Rg8 é melhor, mas em seguida 3.Cxe6 retoma todo o meu material mais os dividendos de um peão) **3.Dh5+** (observe as semelhanças entre os Testes 21 e 20; o Rei preto recebe o xeque-mate, pois seu peão está cravado e não pode capturar a Dama branca) **3...Rg7 4.Dxg6+ Rh8 5.Dh7** xeque-mate. Como mostra este exemplo, nunca é demais sacrificar material para forçar um xeque-mate!

TESTE 22. As brancas têm de jogar **1.Rh1**. Se jogarem l.Bd4??, perdem uma peça, pois o Bispo fica cravado ao Rei, tornando possível o lance 1...Dxe5!

TESTE 23. O lance **1...Dd4??** é um erro grave, que perde imediatamente para **2.Td1!** Em seguida, as pretas têm duas possibilidades inúteis: 2...Dxc3 3.Txd7+, seguido de 4.bxc3, ou 2...e5 3.Txd4. Elas deveriam ter jogado 1...Rg8, que produz uma posição defensável.

TESTE 24. As brancas criam uma cravada absoluta pelo sacrifício temporário da Dama: **1.Dxf8+! Rxf8 2.Ce6+** (dando um garfo no Rei e na Dama preta; as

pretas não podem jogar 2...Cxe6 porque seu Cavalo está cravado ao Rei) **2...Rf7 3.Cxd8+**. As brancas ganham qualidade, numa vantagem de dois pontos.

TESTE 25. O 1.Dxa7 é um lance bastante forte, mas as brancas podem destroçar por completo as pretas com **1.Td8+!**, pois o forçado **1...Rxd8** cria uma cravada ao Cavalo (o único defensor da Dama preta). Depois de **2.Dxc6**, as pretas abandonam a partida. Esse exemplo demonstra um princípio importante:

Quando sofre uma cravada absoluta, a peça não é capaz de defender nada.

TESTE 26. Aviso: cravadas absolutas também podem ser quebradas! Depois do erro grave de **1...Dxf6??**, as brancas jogam **2.Txc5!**. De repente desaparece a cravada das pretas! Observe que 2...bxc5 é uma má idéia por causa de 3.Bxf6. Portanto, as pretas têm de mover sua Dama e aceitar perder uma peça.

TESTE 27. A posição das pretas está longe de ser boa. Elas perdem um Cavalo inteiro para **1.Dxe4!**, que aproveita a cravada contra o peão-d5 preto. Se defenderem a sua Dama, a Dama branca recuará para um lugar seguro, e 1...dxe4 2.Txd7 também será um tanto inútil.

TESTE 28. Se você respondeu "sim" então caiu na minha armadilha! Aproveitar a cravada relativa na diagonal b1-h7, com **1.Cxg4??**, parece promissor (o peão-f5 não pode se mover por causa de Bxg6) apenas até o momento em que as pretas aplicam o golpe **1...Bh5!**, com uma contracravada absoluta! A ganância míope das brancas custa-lhes o Cavalo.

TESTE 29. Embora o Cavalo-e5 branco pareça solidamente defendido, eu demonstrei sua vulnerabilidade jogando **1...Cxf4! 2.Txf4 Bxe5**. (O peão-d4 não pode capturar meu Bispo por causa da cravada na coluna-d.) Agora tenho um peão a mais, e o peão-d4 e a Torre-f4 das brancas estão expostos. Depois de **3.Te4 Bf6 4.Tf1 c5** (aproveitando a nova cravada na diagonal a1-h8) **5.Dd2 cxd4**, as brancas abandonam a partida.

TESTE 30. As brancas podem jogar o fortíssimo **1.Txf6! Cxf6 2.Bg5**, cravando o Cavalo preto à Torre e ameaçando 3.Bxf6, que ganha uma peça. Uma vez que não conseguem defender o Cavalo, as pretas terão de aceitar a troca de duas peças por uma Torre (com a perda de um ponto).

TESTE 31. Depois de **1.Txf6! Cxf6 2.Bg5**, as pretas conseguem sair da cravada relativa, com **2...Td6**, e simultaneamente defendem o Cavalo. Em geral essa defesa é adequada, mas aqui elas dão azar As brancas podem criar uma cravada absoluta, com **3.Bf4!**, e responder o 3...Ce8, 3.. .Ce4 ou 3...Rc7 com o lance 4.c5, que lhes dá um peão extra.

TESTE 32. Não. A cravada criada com **1.Bb5** (ameaçando o vitorioso 2.Da4) não consegue afastar as pretas porque o defensivo **1...Da8!** quebra a cravada e ainda defende o Cavalo.

TESTE 33. Uma vez que o Cavalo-c6 está cravado e não pode se mover sem uma perda significativa de material, o objetivo das brancas é encontrar um modo de forçá-lo a saltar Com isso em mente, elas jogam **1.Ba4!**, ameaçando 2.b5. As pretas são forçadas a deixar cair um peão para responder à ameaça: **1...b5**. A partida continua com **2.Bxb5 Re8** (as pretas pretendem levar o Rei para d8, onde ele pode dar suporte extra à Torre-c7, quebrando a cravada na coluna-c) **3.Ba4** (ameaçando 4.b5 de novo) **3...Rd8 4.h4!**. Agora 4.b5 não

produz mais nada, pois tanto 4...Ca5 quanto 4...Cb8 protegem a Torre-c7 de maneira adequada. Mas, de repente, fica claro que as pretas estão em *zugzwang* - são compelidas a jogar, mas qualquer lance só vai piorar a posição. Nesse caso, elas gostariam de dizer "Passa", mas não podem fazer isso de forma legal; são obrigadas a mover alguma coisa, porém não podem mover o Cavalo-e7 sem pendurar o Cavalo-c6 e nem o Cavalo-c6 porque Bxd7 perde a Dama. Se movimentarem qualquer uma das Torres, Bxc6 captura o Cavalo; se jogarem 4...Re8 ou 4...De8, as brancas jogarão 5.b5, lançando uma cravada mortal ao longo da coluna-c. A melhor opção para as pretas são lances de peão na ala do Rei, mas no final elas perdem os peões e são forçadas a fazer um lance autodestrutivo. Com esses pensamentos horríveis na cabeça, acabam abandonando a partida. (Tudo o que elas têm de fazer é tombar o Rei, trocar um aperto de mãos com o adversário e pronto.. .seus problemas estão resolvidos!)

Essa posição é um ótimo exemplo do poder de uma cravada ao longo de uma coluna aberta e de como a duplicação das Torres (ou até a triplicação, com a Dama, como vimos aqui) aumenta a força da cravada.
gleison

TESTES DO CAPÍTULO 4

TESTE 34. Embora as brancas tenham um forte espeto disponível, com 1.Bb3+, seguido de 2.Bxf7, esse lance na verdade é o segundo melhor; o correto é decretar o final da partida: **1.Df5** xeque-mate! Ter a oportunidade de jogar um espeto, cravada, ou garfo poderoso não significa que seja necessário aproveitá-la. Tenha calma e procure algo melhor O espeto, a cravada ou o garfo não vão fugir se você usar um pouco do tempo para vasculhar a área.

TESTE 35. As brancas podem escolher seus espetos. Tanto **1.Be8**, seguido da captura de uma das Torres, quanto **1.Ta5+ Rd6 2.Txh5 Rxd7** deixam-nas com a vantagem de um peão.

TESTE 36. As brancas têm três diferentes possibilidades de espeto: podem jogar 1.Dc2+, num espeto do Rei e do Bispo pretos; 1.De2+, do Rei e da Torre; ou 1.Dg2+, do Rei e da Dama. O melhor é jogar **1.Dg2+**, porque a Dama é a peça mais valiosa. Observe que 1.Db4+ ganha a Torre preta, mas é um garfo e não um espeto.

TESTES DO CAPÍTULO 5

TESTE 37. As pretas jogam **1...Tc4+!**, que força **2.Dxc4**; em seguida, a Dama branca toma todas as casas remanescentes disponíveis para o Rei preto. Como você pode ver, o Rei não precisa estar inicialmente numa posição de mate afogado. Trazendo as peças do adversário para perto de seu Rei, você consegue fazer com que o próprio inimigo tome as casas disponíveis e crie o mate afogado. Mas tenha cuidado ao criar mates afogados. Sem querer, você pode acabar num xeque-mate!

TESTE 38. Abandonar a partida é uma idéia fraca; o lance misterioso é **1.Bd4+!**, que lança um garfo ao Rei e ao Bispo pretos e força **1...Bxd4**, afogando o Rei branco e garantindo assim um empate.

TESTE 39. É um grande erro, pois as brancas podem salvar a partida, com **2.Dxg5+!**, forçando 2...fxg5, que torna a casa-h4 inabitável. Observe também que o peãog3 não pode se mover porque foi cravado pela Dama preta. Em vez do terrível 1...Tg5??, as pretas poderiam ter jogado 1...Dh5+ (livrando-se definitivamente de toda e qualquer possibilidade de mate afogado) 2.Rg2 Dd5+. Em seguida, uma troca forçada de Damas leva a um final com vitória fácil. Quando o jogador está à frente em termos de força, a troca de peças é chamada de simplificação. Em situações de grande vantagem material, trocar peças costuma ser uma boa estratégia, pois assim é possível destruir as esperanças de contrajogo do adversário. Uma vez que as pretas estão no ataque, uma opção ainda melhor do que a simplificação é 1...Rg7!, que torna 2...Th6+ inevitável.

TESTE 40. O atrativo **1...b2??** é um erro fatal. É verdade que, depois de **1.Txb2 Th2+**, as pretas ganham uma Torre, mas elas não levam em conta que **3.Rf3 Txb2** resultará num mate afogado!

TESTE 41. Não. As brancas podem ganhar com **2.Rg3 De1+ 3.Rg4**, situação em que escapam dos xeques. Capturar a Dama leva a um mate afogado depois de 2.Rxh1?? b1=D+ 3.Rh2 Dhl+! 4.Rg3 (4.Rxh1 é um mate afogado imediato) 4...Dxg2+!, que as força a capturarem a peça preta remanescente. O resultado é um empate.

TESTE 42. As brancas estão esperando o **2...Dxg3??**, mas de repente seu Rei fica afogado e tudo o que precisam fazer é descartar suas duas peças remanescentes. Elas jogam **3.Dg8+! Rxg8 4.Txg7+!**. Agora 4...Rxg7 ou 4...Dxg7 leva ao mate afogado, e 4...Rf8 5.Tf7+! Re8 6.Te7+! também não leva as pretas a lugar algum. As brancas vão continuar a oferecer a Torre até a concretização do mate afogado.

TESTE 43. Com o xeque-mate após **1.Dxh7+! Bxh7** (esse Bispo não pode se mover agora porque foi cravado pela Torre em h1) **2.Cg6**. Observe que o imediato 1.Cg6+ Bxg6 não funciona.

TESTE 44. As brancas conseguem o empate imediatamente com **1.TeB+ Txe8 2.Dxe8+ Rh7 3.Dh5+ Rg8 4.De8+**, forçando uma repetição de lances.

TESTE 45. O Rei preto não pode atravessar a fronteira da coluna-d por causa da Torre branca em d5 e, além disso, está preso numa armadilha, na primeira fileira, por causa da Torre branca-h7. As brancas podem empatar usando o Cavalo para fustigá-lo: **1.Cf6+ Rf8 2.Cd7+ Rg8 3.Cf6+** e assim por diante.

TESTE 46. As pretas podem forçar um empate, jogando **1...Cxg5!** (preparando uma entrada forçada na posição do Rei branco) **2.hxg5 Cxd5!!** (criando um ataque duplo). Agora elas ameaçam 3...Cxc3 ou 3...Dxg5+. A primeira ameaça é mais problemática, por isso as brancas têm de capturar o Cavalo preto. A partida continua com **3.Cxd5 Dxg5+ 4.Rh1 Dh4+ 5.Rg1 Dg5+ 6.Rh1**, produzindo um empate.

TESTE 47. As pretas têm à disposição um belo modo de salvar a própria pele: **1...Txh2+! 2.Rg1** (as brancas perdem depois de 2.Rxh2? Txf2+, num xequemate rápido) **2...Dxg3+!** (um bom lance para conectar as Torres na sétima fileira) **3.fxg3 Tag2+ 4.Rf1 Tf2+**, resultando num empate.

TESTE 48. Elas podem arrombar a porta com **1.Dxh7+! Rxh7 2.Th3** xeque-mate.

TESTE 49. As brancas são esmagadas por **1...Dxg3+!**, pois, depois de **2.Rxg3**, a proteção do Rei é destruída e ele fica numa posição vulnerável, com poucos lances disponíveis. Quando o Bispo-d8 unir-se ao exército, com **2...Bh4**, a partida termina: anuncia-se o xeque-mate!

TESTE 50. As brancas devem iniciar o sacrifício de suas peças, num esforço para expor o Rei preto: **1.Txf6! gxf6 2.Dg4** (ameaçando mover o Cavalo-g6 na direção de um forte xeque descoberto) **2...f5** (atacando a Dama e tentando manter a Torre branca fora da batalha. As pretas evitam 2...fxe5 3.Cxe5+ Rh8 4.Cf7 xeque-mate) **3.Ce7++** (a Dama branca ainda está em segurança, pois o Rei preto encontra-se num xeque duplo) **3...Rf8 4.Cxf5!!** (destruindo a muralha). Agora as peças brancas remanescentes vão caçar o Rei preto, que se encontra sem defesa, até conseguir abatê-lo: **4...Bxf5 5.Txf5+!** (o material já não importa, pois as brancas buscam apenas o xeque-mate!) **5...exf5 6.Dxf5+ Re7 7.Df7+ Rd6 8.Dd7** xeque-mate (ou 6...Rg7 7.Dg6+ Rh8 8.Cf7 xeque-mate). Uma boa demonstração do poder do xeque descoberto!

TESTE 51. Sacrificando minha Torre com **1...Txc2+!**, eu eliminei toda a proteção do Rei branco. A partida continuou do seguinte modo: **2.Rxc2 Tc8+ 3.Cc3** (o passeio do Rei, com 3.Rd3, perde para 3...Db5+ 4.Re3 Dxa4, situação em que eu alcanço total igualdade de material, somada a um fortíssimo ataque. Jogue a partir dessa posição para compreender porque o Rei branco não está feliz. Uma seqüência possível é: 5.Rf2 Tc2 6.Dd3 Df4+, e uma vitória para as pretas) **3...d4 4.Tb1 Dc6!** (pressionando o Cavalo-c3) **5.Tb3 Cd5** (incluindo o Cavalo na batalha e continuando a surrar o Cavalo-c3) **6.Cb1 Bg4!** (agora todas as minhas peças participam da luta) **7.Dh2** (o Bispo é um tabu: 7.Dxg4?? Ce3+ garfa o Rei e a Dama) **7...dxc3**. Agora tenho igualdade material completa (um Bispo mais dois peões, ou seja, cinco pontos, vs. uma Torre, que também vale cinco pontos) e um ataque fortíssimo (...Bf5+ está no ar). A vitória será minha depois de mais alguns lances.

TESTE 52. Sacrificando a Dama, as brancas forçam o Rei preto a iniciar a marcha da morte: **1.Dxh7+!! Rxh7 2.Cxf6++** (o Cavalo não pode ser capturado porque o Rei sofre o ataque tanto do Cavalo quanto do Bispo - um xeque duplo) **2...Rh6** (recuar, com 2...Rh8, não é aconselhável, pois o Rei ficaria afogado, e qualquer xeque, tal como 3.Cg6, seria xeque-mate) **3.Ceg4+ Rg5 4.h4+ Rf4 5.g3+ Rf3** (um gesto nobre, mas é muito incomum a situação em que o Rei lidera o exército inteiro durante a batalha, pois na linha de frente ocorrem as lutas mais vigorosas - neste caso, o Rei torna-se a primeira grande baixa) **6.Be2+ Rg2 7.Th2+ Rg1 8.Rd2** xeque-mate. Aqui o Rei branco, na verdade, não está dando xeque-mate; ele simplesmente saí do caminho da Torre em ai. Portanto, temos um xeque-mate descoberto bastante raro. Preste atenção no aviso: esse é o destino de Reis aventurosos!

TESTE 53. As pretas perdem depois de **1...Txa2** porque a casa-e8 está protegida apenas duas vezes. Depois de **2.Dxc7! Dxc7 3.Te8**, as brancas conquistam a primeira fileira para o xeque-mate. Um primeiro lance muito mais seguro para as pretas é 1...g6, situação em que as brancas têm de levar a sério a ameaça de 2...Txa2. O melhor de todos é o 1...Ce6!, que bloqueia a coluna-e, preparando ...Ta8xa2.

TESTE 54. 1...Dxa2? é um lance terrível, que permite **2.Ta1**. A Dama fica cravada e perdida. Se as pretas tentarem escapar ilesas, com um lance como **2...Dxb2**, as brancas vão jogar **3.Ta8** com o objetivo de um xeque-mate na primeira fileira.

TESTE 55. Dessa vez esse lance não funciona! Depois de **1.De8+ Txe8 2.Txe8+**, as pretas podem bloquear com segurança o xeque, com o lance **2...Bf8**, criando uma situação em que as brancas não têm compensação suficiente pelo sacrifício da Dama.

TESTE 56. A gananciosa captura do peão, com **1...Dxa2??**, perde para **2.De8+! Txe8** (2...Bf8 3.Dxd8 deixa as brancas com uma Torre extra) **3.Txe8+ Bf8 4.Bh6!** A cravada significa que as pretas não têm condições de evitar **5.Txf5** xeque-mate.

TESTES DO CAPÍTULO 6

TESTE 57. As brancas podem ganhar um peão com **1.Cxe5!**, pois o Bispo preto fica sobrecarregado na função de único defensor do peão e do Cavalo. Depois de **1...Bxe5**, elas afastaram o defensor do Cavalo, e **2.Txb4** recaptura a peça com segurança.

TESTE 58. Com **1...De3!**, as pretas ganham imediatamente. A idéia é tirar a Torre do importante posto defensivo h3. As brancas abandonam a partida porque 2.Txe3 permite 2...Th2+, seguido de 3...Teg2 xeque-mate, e 2.Txf2 sucumbe ao 2...Dxh3+ 3.Rg1 Dg3+ 4.Tg2 Dxg2 xeque-mate. Observe que 2.Th4 Df3+ também é mortal.

TESTE 59. Com a deflexão da Dama, é claro! Raciocinando um pouco, você deve chegar a **1.Txc8!**, que afasta a Dama da proteção do Bispo-f6. As pretas abandonam a partida porque não pretendem assistir **1...Dxc8 2.Cxf6+** (eu já tenho uma liderança de seis pontos vs. cinco e, além disso, uso um garfo contra o Rei e a Torre pretos) **2...Rg7 3.Cxd7**, e termino com uma peça extra.

TESTE 60. Com **1.Bd5!**, levei minha peça extra para o ataque. Esse lance ameaça alguns grandes xeques descobertos, ataca a Torre preta e tenta afastar a Dama da proteção da casa-e8 (1...Dxd5 leva a 2.De3 xeque-mate). As pretas respondem com **1...Tg4+ 2.Rf2 Dc5** (eliminando a chance de 3.De3 pela cravada de minha Dama ao Rei) **3.Txc7+!**. As pretas abandonam a partida. Elas podem salvar a Dama com 3...Dxd5, mas, nesse caso, minha Dama fica livre da cravada e em seguida vem o 4.De8 xeque-mate.

TESTE 61. As brancas podem eliminar a resistência com **1.Tb8!!** e a ameaça de 2.Dg7 xeque-mate. (A Torre não pode capturar a Dama porque está cravada.) As pretas não dispõem de uma boa resposta para esse lance, pois 1...Txb8 permite 2.Dg7 xeque-mate, e 1...Dxb8 leva a 2.Cxf7 xeque-mate.

TESTES DO CAPÍTULO 7

TESTE 62. As brancas vencem com **1.Cxc6! bxc6 2.Txd7**, por um peão extra.

TESTE 63. As brancas podem ganhar um peão com **1.Cb6! axb6 2.axb6**. O defensor é forçado a fugir, com **2...Tcc8**. Depois de **3.Txd7 Txd7 4.Dxd7 Dxd7 5.Txd7**, as brancas também conseguem uma Torre na sétima. Embora esse jogo seja excelente para as brancas, ainda mais forte é o 1.b4!, que deixa as pretas sem condições de evitar 2.Cc5 (1...b6 2.axb6 axb6 3.Cxb6 é inútil). Explorando a cravada desse modo, as brancas ganham ainda mais.

TESTE 64. As brancas devem ativar sua Torre, com **1.Tdl!**, tomando a importantíssima coluna-d e ameaçando ganhar um Cavalo com **2.Td7+**, que garfa o Rei e o Cavalo. Se elas jogarem o lento e covarde 1.a4 para liberar a Torre de suas obrigações de defensora do peão-a, então 1...Td8 permite que as pretas reivindiquem seus direitos sobre a coluna-d.

TESTE 65. Se optou por 1.Txh5 na esperança de 1...gxh5?? 2.Dxh7 xeque-mate, você perdeu todos os doces que tinha ganhado nos testes anteriores; isso porque as pretas jogam 1...Cxd3+, e o seu Bispo desaparece do tabuleiro com o xeque. Em seguida, 2.Rb1 gxh5 3.Txh5 permite 3...f5, situação em que a Dama defende o peão-h7 do c7. A resposta correta é o surpreendente **1.Dxh7+!!**, ao qual as pretas respondem com **1...Rxh7**. As brancas criam uma cravada ao longo da diagonal b1-h7, que lhes permite abrir a coluna-h com ganho de tempo. Depois de **2.Txh5+**, as pretas não conseguem capturar a Torre porque seu peão-g6 fica cravado pelo Bispo. Elas levam xeque-mate depois de **2...Rg7 3.Th7+ Rg8 4.Th8+ Rg7 5.T1h7**. Nessa disputa de ataques (as pretas ameaçam Cxd3+), as brancas triunfam, pois todos os seus lances resultam em xeque.

TESTE 66. As brancas podem ganhar uma peça inteirinha com **1.Txc6!**, pois **1...Bxc6?** permite **2.Bc4+ Bd5 3.Bxd5** xeque-mate.

TESTE 67. O lance **1...Bxa4** ganha uma peça e barra a ameaça de garfo ao Cavalo. Em geral esse lance seria ideal, mas ele não leva em conta as ameaças táticas das brancas ao longo das diagonais a2-g8 e a1-h8. Elas forçam o xeque-mate com **2.Dxf6+! Bxf6 3.Bxf6.**

TESTE 68. Essa posição é quase idêntica à do Teste 67, em que as brancas ganharam colocando a Dama em c3 e forçando o xeque-mate na diagonal longa. Aqui, elas precisam tirar o Cavalo do caminho para fazer a mesma coisa. Depois do infeliz **1..b5?**, as brancas jogam com prazer o **2.Cxb5!**. As pretas não têm tempo para **2...axb5**, pois **3.Dc3** produz um xeque-mate inevitável.

TESTE 69. As brancas erradicam toda a vida no lado das pretas do tabuleiro com **1.Txe7!!** (um sacrifício de desobstrução - a Torre bloqueava as verdadeiras intenções das brancas, por isso elas a sacrificaram. Veja explicações mais detalhadas dessa tática no Capítulo 10) **1...Dxe7 2.Dxc6+! bxc6 3.Ba6** xeque-mate.

TESTES DO CAPÍTULO 8

TESTE 70. As pretas vencem depois de **1...Bxg3! 2.hxg3 h2**, situação em que seu peão-h é coroado.

TESTE 71. A saída é sacrificar a Torre, com **1.Th5!!**; assim, as brancas conseguem levar a Torre preta para longe dos peões brancos. As pretas abandonam a partida porque, depois de 1...Txh5 2.fxe7, não conseguem evitar 3.e8=D.

TESTE 72. As brancas transformam seu peão-f num peão passado, depois de **1.Dc8+ Rh7 2.Dxe6!**. As pretas ficam com uma Torre a menos depois de 2...fxe6 3.f7, e uma nova Dama está prestes a nascer. As pretas abandonam a partida.

TESTE 73. Por mais estranho que pareça, as pretas ganham nessa posição. Elas podem iniciar uma combinação arrasadora com **1...f4! 2.exf4** (2.gxf4 h4!, seguido de 3...h3, leva com rapidez a uma Dama) **2...h4!** (ameaçando a promoção a Dama, com 3...h3, e então a vitória). **3.gxh4 g3! 4.fxg3 e3**. As brancas abandonam a partida porque as pretas podem coroar uma nova Dama. (Pode ser interessante comparar essa posição com a do Diagrama 87.)

TESTE 74. Não, porque as pretas poderiam forçar um empate depois de 1.f8=D??, com 1...Dg5+!, situação em que, seja qual for o modo de captura da Dama, o resultado é um mate afogado. O correto é **1.f8=T!**, em que a enorme vantagem material das brancas (14 pontos vs. 9) leva à vitória. Por exemplo, depois de 1...Dh6+ 2.Rg4 Dg6+ 3.Rh3, as pretas ficam sem xeques. 1...Dd1+ 2.Tf3 Dd5+ 3.T8f5 Dd1 (cravando a Torre em f3) 4.Tf7+ Rg8 5.Rg6 Db1+ 6.T3f5 leva a 7.Tf8+ e uma vitória.

TESTE 75. A maioria das pessoas jogaria 1.c8=D??, mas esse lance leva a um empate depois de 1...Df7+, que garfa o Rei e a Torre brancos. Em vez de buscar cegamente uma nova Dama, é possível obter uma vitória segura com **1.c8=C+!**, situação em que o novo Cavalo branco cria um garfo real!

TESTE 76. Usando a tática da subpromoção, as brancas alcançam um final vitorioso: **1.Tc8+! Txc8 2.Dxa7+!! Rxa7 3.bxc8=C+! Rb7 4.Cxe7**, e ficam com dois peões extras.

TESTES DO CAPÍTULO 9

TESTE 77. Se a Dama preta estivesse longe, o Rei preto não conseguiria apoiá-la. As brancas arquitetam a separação com **1.Td8! Dxd8**, pois com a Dama fora do alcance do Rei, as brancas criam um espeto, e **2.Dh8+ Rf7 3.Dxd8** captura a Dama. Depois de **3...g5 4.Th6**, as pretas abandonam a partida.

TESTE 78. A Dama branca impede que eu jogue Df3. Por isso, em primeiro lugar, entrego minha Torre, com **1...Tc1!**, para colocar um fim à proteção oferecida pela Dama à casa-f3. Depois de **2.Dxc1** (2.Dxg4 é impossível porque a Dama branca está cravada ao Rei), posso finalmente colocar minha Dama onde queria, com **2...Df3+**. As brancas não conseguem enfrentar 3.Rg1 Ch3 xeque-mate, por isso abandonam a partida.

TESTE 79. As brancas podem forçar o xeque-mate atraindo o Rei preto com **1.g5+! Rxg5 2.Df4**.

TESTE 80. Obviamente são necessárias medidas extremas, pois as brancas vão dar xeque-mate assim que tiverem um lance livre. As pretas querem levar o Bispo para f3, por isso jogam **1...Dh1+!!**, forçando o Rei branco a ir para a infeliz casahl. Depois de **2.Rxh1 Bf3+**, elas colocam seu Bispo em f3 com um xeque e ganho de tempo. São as brancas que levam o xeque-mate depois de **3.Rg1 Td1**.

TESTES DO CAPÍTULO 10

TESTE 81. Atacando o Bispo com 1...Ce7, as pretas não vão a lugar algum, pois 2.Be4 ou 2.Ba4 quebra a cravada. Se o peão-b4 não estivesse no caminho, poderiam jogar 1...Cb4, lançando um garfo à Dama e ao Bispo. Quando tiver uma pedra no caminho, livre-se dela. Elas jogam **1...b3!**, e as brancas abandonam a partida, pois sabem que 2.axb3 Cb4 garfa a Dama e o Bispo.

TESTE 82. As brancas compreendem que, para obter êxito no ataque ao Rei preto, o Bispo precisa da casa-c7. Uma vez que a Torre branca está no caminho, elas forçam as pretas a capturá-la, jogando **1.Tc6+!**, que leva a **1...Bxc6 2.Cc5 + Ra5 3.Bc7** xeque-mate.

TESTE 83. As brancas tiram sua Dama da importante casa-h6, com **1.De6+!**, depois do qual tanto **1...Cxe6** quanto **1...Bxe6** são respondidos com **2.Ch6** xeque-mate.

TESTES DO CAPÍTULO 11

TESTE 84. Um grande xeque está à espera, na casa-cl, baseado na fraqueza da primeira fileira das brancas. As pretas podem nocautear as brancas com **1...Bxa4!!** (abrindo caminho para a Torre-c8 com ganho de tempo e permitindo que ela use o raio X na direção de c1) **2.Dxa4 Dc1+! 3.Txc1 Txc1+ 4.Dd1.** Em geral esse seria o momento de as brancas abandonarem a partida. Ao continuar, esperam que aconteça uma destas quatro possibilidades: as pretas perdem por tempo; sono profundo e duradouro das pretas induzido por drogas (a moral, nesse caso, é nunca aceitar bebidas oferecidas pelo adversário); morte súbita (acredite ou não, isso de vez em quando acontece em torneios, e, para muitos fanáticos do xadrez, morrer diante do tabuleiro é o final de vida ideal); ou a realidade, pois sabemos que tudo tem um fim. Na ausência dessas alternativas, as pretas ficam livres para concluir a partida com **4...Txd1** xeque-mate.

TESTE 85. Sim, conseguem. Com **1...Cxd3!**, as pretas ganham um peão importante e, com 2...c4, planejam grudar seu Cavalo na casa-d3. Se as brancas tentarem arrancar o Cavalo, com **2.Tdx3**, as pretas poderão vencer com um belo raio X: **2...Dxd1 +! 3.Dxd1** (3.Txd1 leva a 3...Txd1 + 4.Dxd1 Txd1 xeque-mate) **3...Txd3**. Agora tanto **4.De2 Td1+** quanto **4.Df1 Td1** levam à captura da Dama branca e àsubseqüente vantagem (dois pontos) de uma Torre vs. um Bispo.

TESTE 86. As brancas podem criar um moinho de vento com **1.Dxg7+! Cxg7 2.Txg7+ Rh8 3.Txd7+ Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.Txb7+ Rg8 6.Txb2**. Depois dessa seqüência surgem de repente com uma peça inteira a mais!

TESTE 87. As brancas poderiam criar um moinho de vento com **l.De7+! Cxe7 2.Txe7+ Db7 3.Txb7+ Ra8 4.Txb5+ Ra7 5.Tb7+ Ra8 6.Td7+ RbS 7.Txd1**. Nessa seqüência, as pretas perdem todas as peças.

TESTES DO CAPÍTULO 13

TESTE 88. Por mais estranho que pareça, 1.Dxb7 leva a um empate forçado, pois as pretas conseguem criar uma perseguição perpétua à Dama branca. Depois de **l...Tb8 2.Dxc6 Tc8 3.Da6 Ta8 4.Db5 Tb8**, elas simplesmente continuam a atacar a Dama branca até chegarem ao empate.

TESTE 89. Se as brancas jogam **1.e4??**, as pretas criam um bloqueio com **1...dxe4 2.dxe4 Cxe4+! 3.fxe4 Txe4**, seguido de ...Tc4 e ...Ta4. Depois disso, o Rei branco não poderá nunca mais ir além da barreira da quarta fileira.

TESTE 90. As brancas podem forçar um empate, entregando sua peça remanescente para criar uma fortaleza: **1.Ba7+!! Txa7 2.b6 Ta8 3.Rc3** (tendo fechado por completo a ala da Dama, elas têm de correr para a outra ala e tentar impedir que a Torre inimiga penetre na coluna-g) **3...Bxg4 4.Rd2 Rc8 5.Re1 Rd7 6.Rf1 Tg8 7.Rg1! Bh5+ 8.Rh1!**. Ojogo fica empatado porque nem o Rei nem o Bispo preto podem penetrar na posição das brancas, e, se a Torre preta permanecer na coluna-g, com 8...Tg2, a partida termina num mate afogado.

TESTE 91. Com **1...Bxf5! 2.Rxf5 Rh8**, as pretas podem chegar a um empate. Veja a explicação detalhada no Diagrama 121.

TESTE 92. Mostre às brancas que você tinha planejado tudo e por nenhum segundo sentiu-se em apuros. Jogue **1...Cxg4! 2.Cxg4 Bxg4 3.Rxg4 Rf6**, seguido de ...Rg7 e ...Rh8. A partida fica empatada porque o peão-h é coroado numa casa de cor oposta à da casa do Bispo. Reveja a posição do Diagrama 123 para recordar por que as brancas não podem ganhar nesse caso.

25

Soluções dos testes da Parte 3

Os testes da Parte 3 são diferentes dos outros, da Parte 1. Em primeiro lugar, são muito mais difíceis e não incluem dicas sobre as táticas que devem ser usadas e, em segundo lugar, fazem parte de um quadro mais amplo. A medida que for lendo as soluções, você vai observar que atribuí pontos a cada problema. Sugiro que você faça um controle da pontuação conquistada. No final do Capítulo, apresento orientações que podem ser usadas para determinar o nível de absorção das informações deste livro.

Mas, na verdade, a nota não importa, pois o que realmente espero é que este livro o tenha ajudado a apreciar o belo mundo das táticas e combinações, despertando-lhe o desejo de, algum dia, produzir jogadas brilhantes.

TESTES DO CAPÍTULO 21

TESTE 93. Aqui temos dois temas: o xeque-mate na primeira fileira e a destruição do defensor. As brancas lançam o xeque-mate com **1.Dxd6+!** (destruindo o defensor de e8) **1...Dxd6 2.Te8**. Valor: 1 ponto.

TESTE 94. A Dama preta, sem defesa, permite que as brancas lancem um ataque descoberto, com **1.Bh7+! Rxh7 2.Dxd4**, depois do qual a vantagem material delas possibilita uma vitória fácil. Valor: 1 ponto.

TESTE 95. Essa posição demonstra dois tipos de garfos. As brancas duplicaram na coluna-c, mas nesse momento ela está bloqueada. Depois de **1.Bxe5+!** (que garfa o Rei e a Torre), elas abrem a coluna-c com ganho de tempo. Agora, as pretas podem escolher entre a perda da qualidade, com 1...Rg8 2.Bxb8, ou a perda da Dama, com 1...Cxe5 2.Tc7+ (que garfa o Rei e a Dama). Valor: 2 pontos.

TESTE 96. À primeira vista a situação parece perdida para as pretas; elas estão atrás em qualidade, e sua estrutura de peões é terrível. As brancas esperam 1...Dxf5? 2.Dxc3, o que lhes daria uma vitória técnica, porém esquecem que sua primeira fileira está fraca e que sua Dama se encontra sem defesa. Elas abandonam a partida depois de **1...Tb3!!**, pois 2.axb3 Dxd2 e 2.Dc1 Txb1 3.Dxb1 Dxf5 dá às pretas uma vantagem material decisiva. (Tanto

2.Dxa5 Txb1+ quanto 2.Td1 Dxd2 3.Txd2 Tb1+ levam ao xeque-mate.) Valor: 2 pontos.

TESTE 97. Aqui temos outra situação na primeira fileira. Se a Dama preta não estivesse defendendo a Torre, então Txf8 seria xeque-mate. Com isso em mente, as brancas jogam **1.De5!**, com a ameaça dupla de 2.Dxg7 xeque-mate e 2.Dxc5, que captura a Dama. As pretas são obrigadas a abandonar a partida, pois 1...Dxe5 leva sua Dama para longe da Torre e permite 2.Txf8 xeque-mate. Valor: 2 pontos.

TESTE 98. Um jogador precipitado poderia tentar 1.c8=D??, e ficar esperando que o adversário abandonasse a partida; mas nesse caso o Rei preto ficaria afogado e o estonteante 1...Dxb2+!! traria um empate e uma dura dose de realidade. As brancas enxergam essa possibilidade e tratam de liberar o Rei preto e barrar qualquer mate afogado com **1.Tc4!**. Em seguida, as pretas não conseguem evitar **2.c8=D**. Valor: pelo 1.c8=D??, menos 1 ponto; pelo 1.Tc4, 2 pontos.

TESTE 99. Essa posição é banal, mas demonstra bem o poder de um xeque duplo. Embora seja difícil acreditar, em apenas 12 lances, é produzido um xeque-mate forçado, do seguinte modo: **1.Tf2+ Re3 2.Tf3+ Re4 3.Te3+ Rd4 4.Te4+ Rd5 5.Td4+ Rc5 6.Td5+ Rc6 7.Tc5+ Rb6 8.Tc6+ Rb7 9.Tb6+ Ra7 10.Tb7+ Ra8 11.Ta7+ Rb8 12.Ta8** xeque-mate. Valor: 1 ponto. Posso ouvir seus resmungos, reclamando do baixo valor deste teste. Porém, como os lances das brancas são forçados, fica fácil descobrir a solução.

TESTE 100. Estou com uma Torre a menos, mas tenho uma vitória forçada, pois a Dama preta encontra-se desprotegida. A primeira coisa a fazer é reconquistar minha Torre com ganho de tempo, usando o zwischenzug: **1.Df8+ Ra7 2.Dxc5+**. Agora as pretas têm de perder material: **2...Ra8** (2...Rb8 leva a 3.Dxe5+, que captura um peão e o Cavalo) **3.Dc8+**. Elas abandonam a partida porque 3...Ra7 4.Cb5+, seguido de Dxc2, perde sua Dama. Valor: 2 pontos. Por 1.Dxc5??, menos 1 ponto, pois nesse caso as brancas perdem para 1...Dxb2+! 2.Rxb2 Cd3+, situação em que o garfo dá às pretas um final vitorioso.

TESTE 101. As pretas não devem se deixar levar pelo fato de sua Dama estar pendurada, pois, com **1...Tf2**, elas podem forçar uma vitória. As brancas abandonam a partida porque 2.Dxe1 Th2 é xeque-mate. Valor: 1 ponto.

TESTE 102. Todas as peças pretas estão sem defesa, e sua primeira fileira é fraca. Portanto, não surpreende o fato de as brancas encontrarem uma tática: **1.De5!**. As pretas abandonam a partida porque 1...Df6 2.Dxf4! Dxf4 3.Td8+ é um xeque-mate rápido (1...Dxe5 2.Td8+ também leva ao xeque-mate). Valor: 1 ponto.

TESTE 103. O Bispo-h6 branco tem uma proteção e um ataque. Se pudesse jogar eu lançaria um garfo contra o Rei e o Bispo, mas nesse momento meu Cavalo está no caminho. A resposta então é empurrá-lo para longe, com ganho de tempo: **1....Cxe4! 2.Cxe4 Dh4+ 3.g3 Dxh6 4.O-O-O Dxd2+**. No final, meu peão extra leva à vitória. Valor: 1 ponto.

TESTE 104. A ameaça das brancas de Txf7+ é mortal, mas o simples **1...Dxf4!** destrói a cravada e liberta as peças pretas. Depois de **2.gxf4**, elas podem aproveitar a posição da Dama branca, jogando **2...Bg8**. A Dama cai na armadilha, e as pretas ganham uma vantagem material decisiva. Valor: 2 pontos.

TESTE 105. Sempre que vejo um Rei no centro, busco possíveis xeques contra ele. Aqui, capturei os peões centrais brancos, criando o seguinte garfo: **1...Cxd4! 2.Cxd4 Dh4+ 3.g3 Dxd4**, e o peão-e5 é o próximo a cair. Valor: 1 ponto.

TESTE 106. Parece que as brancas estão em apuros: não podem jogar 1.Bxg5 porque seu Bispo está cravado ao Rei. Outro lance ruim é 1.Bxd4??, pois 1...Dxd2 captura a Dama branca. As cravadas causam aborrecimentos, mas, com **1.Dxd4!**, as brancas podem quebrar as duas. Em seguida as pretas abandonam a partida, porque 1...cxd4 2.Bxg5 deixa as brancas com uma peça extra. Valor: 1 ponto.

TESTE 107. Com o belo **1.Dh8+!** as brancas podem criar um garfo, e as pretas abandonam a partida porque 1...Rxh8 2.Cxf7+ Rg7 3.Cxg5 deixa-lhes um final désanimador. Valor: 1 ponto.

TESTES DO CAPITULO 22

TESTE 108. A única coisa que impede Dg5 xeque-mate é a Dama preta; por isso, com **1.Te5!**, as brancas atormentam a defesa que as pretas fazem dessa casa. Uma vez que agora 1...dxe5 permite 2.Dg5 xeque-mate, as pretas escolhem uma alternativa: **1...Tb1+ 2.Rg2 Dxe5 3.Bxe5 dxe5 4.De4+ R.f6 5.f4!**. As brancas vencem depois de mais dez lances. Valor: 2 pontos.

TESTE 109. As brancas conseguem uma bela vitória, em primeiro lugar, deixando o Rei preto afogado e, depois, usando a tática do xeque descoberto: **1.Th8+!! Cxh8** (cercando o Rei preto com seu próprio Cavalo) **2.Dh7+!** (forçando-o na direção da diagonal ocupada pelo Bispo branco posicionado numa casa branca) **2...Rh7 3.Th5++** (forçando o Rei a voltar ao buraco do mate afogado, com um xeque duplo) **3...Rg8 4.Bh7** xeque-mate. Valor: 3 pontos.

TESTE 110. As pretas notam que, com 1...Cf3, podem atacar a Dama branca. Infelizmente as brancas podem mover a Dama para um local seguro. No entanto, se o Rei branco estivesse em gl ou em h2, ...Cf3 seria um garfo. O plano das pretas, portanto, consiste em forçar o Rei branco a ocupar uma das casas onde o garfo ...Cf3 pode ocorrer: **1...Td1+ 2.Rg2 Tg1+!**. Agora, tanto 3.Rxgl quanto 3.Rh2 permitem 3...Cf3+, com um garfo ao Rei e à Dama. Por isso, as brancas abandonam a partida. Valor: 2 pontos.

TESTE 111. A Torre preta em e7 é atacada e defendida uma vez. Se as.brancas pudessem atacá-la apenas mais uma vez, o resultado seria a vitória; com **1.Cxg6+!**, elas obtém o que desejam. Agora 1...Dxg6 deixa a Torre em e7 sem um defensor, e 1...hxg6 permite que as brancas criem um garfo de ataque duplo, com 2.Dh4+. Em seguida, tanto a Torre-e7 quando o Rei são atingidos, e as pretas são obrigadas a abrir mão da Torre, deixando as brancas com uma decisiva vantagem material. Por isso, as pretas abandonam a partida. Valor: 1 ponto.

TESTE 112. Sacrificando algumas peças, as pretas podem montar uma ameaça de xeque-mate contra g2, que não pode ser defendida por causa de outro xequemate pelo Cavalo. Eis as jogadas: **1...Txd4!!** (tirando um defensor da casa-f3) **2.cxd4 Bf3!** (ameaçando 3...Dxg2 xeque-mate) **3.gxf3** (3.Tgl leva a 3...Cxf2 xeque-mate - dificilmente uma defesa)

3...exf3 (4.. .Dg2 xeque-mate ainda é uma ameaça) **4.Tg1** (a única defesa) **4...Cxf2** xeque-mate. Valor: 4 pontos.

TESTE 113. Notando que as brancas não podem tomar f3 por causa de um garfo as pretas perseguem tanto o Rei branco que, no final, ele força um garfo, do seguinte modo: **1...d5+! 2.cxd5** (caso contrário, 2.Rxf3 Cd4+ vence) **2...exd5+ 3.Rxd5 Be6+!** (tentando o mesmo garfo) **4.Rd6** (4.Rxc6 Tc8+ espeta a Dama branca, enquanto 4.Rxe6 Cd4+ é um garfo real) **4...Td8+ 5.Rc7 Tf7+ 6.Rxc6 Tc8+ 7.Rd6 Txc2**. Em seguida, a vantagem material das pretas garante-lhes uma vitória fácil. Valor: 4 pontos.

TESTE 114. A primeira parte da solução desse teste baseia-se no fato de que o Cavalo-c6 preto não pode se mover sem perder a Dama em a5. A parte conclusiva é um garfo no final. Esta é a solução: **1.Cde5+!! fxe5 2.Cxe5+ Rf6** (2...Re7 perde tanto para 3.Cxc6+ quanto para 3.Dxc6! Cxc6 4.Cxc6+, o lance vitorioso) **3.Dxa5 Cxa5 4.Txb8! Thxb8 5.Txb8 Txb8 6.Cd7+ Re7 7.Cxb8**. As brancas emergem com um final vitorioso. Valor: 5 pontos.

TESTE 115. Com o Bispo e a Dama pretos alinhados na longa diagonal aberta, o Rei branco encontra-se numa posição precária. Se as pretas pudessem abrir a coluna-a de algum modo, então um xeque da Torre poderia dar fim no pobre Rei. Em primeiro lugar, elas sacrificam a qualidade, com **1...Texc7!**, a fim de tornar a casa-a8 disponível para a Torre-c8. Depois, **2.bxc7 Cb4+!** (forçando a abertura da coluna-a) **3.axb4 TaB+ 4.Rb1 Ta1** dá o xeque-mate. Valor: 4 pontos.

TESTE 116. Ganhei essa partida, montando um garfo do Bispo; eis como: **1.fxe5! Bxe5** (1...fxe5? 2.Bg5+ força a captura de material) **2.Cxb6! Cxb6 3.Bxc5+ Rd7 4.Bxb6**, e minha vantagem material leva a uma vitória fácil. Valor: 3 pontos.

TESTE 117. Os dois Reis sentem a pressão; é apenas uma questão de qual deles vai ser o primeiro a receber o xeque-mate. Notando que as pretas ameaçam 1...Te4+, as brancas compreendem que não têm tempo para lances calmos. Conscientes do poder das Torres dobradas na sétima fileira, elas jogam **1.Dg7+! Rxg7 2..Tfxf7+** (dobrando as Torres na sétima, com tempo) **2...Rg8 3.Tg7+ Rh8 4.Th7+ Rg8 5.Tbg7** xeque-mate. Valor: 3 pontos.

TESTE 118. A Dama preta está sem defesa, tornando esta combinação possível: **1.Dh3!** (ameaçando 2.Dh7 xeque-mate) **1...Rxf7 2.Dh7+ Re8 3.Dh8+ Rd7 4.Dxb8**, e as brancas vencem. Valor: 2 pontos.

TESTE 119. As pretas adorariam jogar 1...Dd1 xeque-mate, mas seu Bispo está no caminho. Este hábil sacrifício de desobstrução permite que elas façam o que queriam: **1...Bf5!** (bloqueando o acesso da Dama à casa d1. Agora, tanto 2.Dxf5 quanto 2.Cxf5 perdem para 2...Dd1 xeque-mate) **2.Df3 Bd3+!** (forçando o Rei a desistir do controle da casa-e1). As brancas abandonam a partida porque tanto 3.Rg1 Te1 quanto 3.Dxd3 Dd1 são xeque-mate. Valor: 2 pontos.

TESTE 120. As brancas notam a possibilidade de Txb7+ xeque-mate e encaminham-se diretamente para essa solução, com **1.Tb1!**. Uma vez que 2.Dxb6 xeque-mate foi ameaçado e 1...Dxc5 perde para 2.Txb7 xeque-mate, a única opção das pretas é jogar **1...Cd7**, defendendo a Dama e atacando a Dama branca em c5. Agora, o elegante **2.Dd4!** coloca a Dama branca fora do alcance do Cavalo preto e ameaça 3.Txb6. (Observe que 3...Dxb1 não

é possível porque a Dama preta está cravada ao Rei.) Sem outras opções, as pretas cedem ao inevitável, com 2. ..Dxd4 3.Txb7. Valor: 3 pontos.

TESTE 121. O peão-d é uma grande ameaça de promoção a Dama, e as pretas têm de cuidar também dos xeques-mates na primeira fileira. As brancas aproveitam esses fatores, jogando **l.Tc8! Txc8** (evitando 1...Dxd7 2.Df8+! Txf8 3.Txf8 xeque-mate) **2.De7!!**, um golpe atordoante. Agora elas ameaçam 3.Dxe6, seguido de 4.dxc8=D; e 2...Tg8 3.d8=D Txd8 4.Dxd8+ leva ao xeque-mate. Tomar a Dama com 2...Dxe7 também perde para 3.dxc8=D+ e um xeque-mate eventual. Sem outras opções, as pretas abandonam a partida. Valor: 3 pontos.

TESTE 122. Com a Dama preta desprotegida, as brancas dispõem desta continuação chocante: **1.Ce6!!** (ameaçando 2.Dg7 xeque-mate) **1...C6h5** (defendendo a casa-g7, mas deixando o caminho aberto para um xeque-mate rápido; porém, as pretas não podem capturar o malcriado Cavalo branco, pois 1...Cxe6 2.Dxd2 perde a Dama preta, e 1...fxe6 2.Txg6+ Rf7 3.Tg7+ também leva à derrota) **2.Df8+ Rh7 3.Cg5** xeque-mate. Valor: 3 pontos.

TESTES DO CAPÍTULO 23

TESTE 123. As brancas aproveitam que o Rei preto está afogado, jogando **1.Dxg6!!** (ameaçando 2.Df7 xeque-mate), mas as pretas resistem com **l...Cd6** (evitando 1...hxg6 2.Cxg6 xeque-mate). As brancas capturam o peão-h7, com **2.Dxh7!**, tornando a casa-g6 disponível para seu Cavalo, e as pretas abandonam a partida porque 2...Cxh7 3.Cg6 é xeque-mate. Valor: 3 pontos.

TESTE 124. As brancas podem forçar o xeque-mate depois de nove lances, arrastando o Rei preto para o espaço aberto; eis como: **1.Dh6+!! Rxh6** (1...Rh8 leva a 2.Dxh7+! Rxh7 3.hxg6+ Rg7 4.Th7+ xeque-mate) **2.hxg6+ Rg5 3.Th5+!** (um sacrifício que permite ao peão-f e ao Bispo juntarem-se ao ataque com ganho de tempo) **3...Rxh5 4.f4+ Cxe2 5.Cf6+** (um lance importante, que mantém o Rei preto fora de g4) **5...Rh6 6.Th1+ Rg7 7.Ce8+!** (arrastando a Torre para longe da defesa do peão-f7) **7...Txe8 8.Txh7+ Rf6 9.Txf7** xeque-mate. Valor: 4 pontos para todo o quadro; 1 ponto se você descobriu 1.Dh6+; 2 pontos para o anterior mais 3.Th5+; e 3 pontos para os dois anteriores mais 4.f4+.

TESTE 125. Eu estava jogando em busca dessa posição há algum tempo. O público achava que as pretas tinham tudo defendido, mas eu dispunha da chance de um garfo do Cavalo e de um final facilmente vitorioso: **1.Bxe6+! Bxe6 2.Df8+! Rxf8 3.Cxe6+ Re7 4.Cxc7**. Agora as pretas têm a opção de perder o peão-d5 ou de protegê-lo, com 4...Rd6, que permite 5.Ce8+, dando um garfo contra mais um peão; mas, em vez disso, resolvem abandonar a partida. Valor: 2 pontos.

TESTE 126. As brancas podem buscar um poderoso ataque com xeque-mate: **1.Cf6+** (deixando o Rei preto em mate afogado) **1...Rh8 2.Dg6!!** (espetacular! A Dama branca fica pendurada de dois modos, e o Cavalo branco em f6 também fica pendurado. A ameaça imediata é 3.Dxh7 xeque-mate) **2...Dc2** (defendendo o

peão-h7 - todas as defesas por captura perdem: 2...hxg6 3.Th3 xeque-mate; 2...fxg6 3.Cxg6+! hxg6 4.Th3 xeque-mate; e 2...gxf6 3.Dxf6+ Cg7 4.Tg3 Tg8 5.Cxf7+ pega a Dama preta) **3.Th3! Dxg6** (3...fxg6 é respondido com 4.Txh7 xeque-mate) **4.Cxg6+ fxg6 5.Txh7** xeque-mate. Valor: 4 pontos. Um ponto para 1.Dg6; 2 pontos se você notou também que todas as defesas por captura perdem para as pretas; 3 pontos se você percebeu ainda a defesa 2...Dc2.

TESTE 127. O Cavalo branco está encurralado. As brancas podem abrir mão do peão remanescente para salvar o Cavalo, com 1.f5? Rg3 2.Cg6 Rg4 3.Ce7 Bxf5, produzindo um empate. Entretanto, usando as táticas do ataque duplo e do xeque descoberto, as brancas podem salvar tudo e ganhar o jogo. Eis como: **1.Bc7! Rg3 2.Cg6! Bxg6 3.f5+** (ameaçando tanto o Rei quanto o Bispo) 3...Rg4 4.fxg6, dando uma nova Dama às brancas. Valor: 3 pontos.

TESTE 128. Uma série de cravadas sinaliza o fim das brancas: **1..Tg5+ 2.Tg2 Dc5+ 3.Df2** (3.Rh1 leva a 3...Th5+ 4.Th2 Tee5!. Depois dessa seqüência, a ameaça de 5...Txh2+, seguido de 6...Th5, é decisiva) **3...Te2!! 4.Txg5** (4.Dxc5 resulta em 4...Tgxg2+ 5.Rhl Th2+ 6.Rgl Teg2 xeque-mate) **4...Dxg5+**. As brancas abandonam a partida. Valor: 4 pontos.

TESTE 129. À primeira vista, essa posição parece bastante maçante. Não há nenhum toque de suspense no ar No entanto, depois de **1.f7! Rg7 2.f8=D+! Rxf8 3.Tf1+**, as pretas ficam perdidas por causa desta bela cravada: **3...Rg7** (3...Re7 permite que as brancas ganhem uma Torre com 4.Tfe1!) **4.Tg2+ Rh6 5.Th1+ Th3 6.Tgh2!**. As brancas alcançam o objetivo de ganhar uma Torre. Valor: 4 pontos.

TESTE 130. As pretas usam dois tipos de cravada para atacar o Rei branco: **1...Cg4+! 2.hxg4 Dxg4** (ameaçando 3...Dh4+ xeque-mate) **3.Bf1 Dh4+** (aproveitando o fato de que o Bispo-g3 branco está cravado ao seu Rei, o que lhes dá a oportunidade de forçar outra cravada) **4.Bh3 Bd7** (explorando a segunda cravada) **5.Rh1 Bxg3 6.Txg3 Dxg3 7.Bxd7 De1+ 8.Rh2 De2+**, que era o objetivo da combinação. Depois de 9.Dxe2 fxe2, coroam uma nova Dama. Observe que esse final éuma demonstração do poder do peão passado. Valor: 4 pontos. Você leva 2 pontos se chegou até 4...Bd7; para ganhar nota 4, tem de ter visto 8...De2+ no final.

TESTE 131. Essa combinação muito difícil baseia-se numa série de cravadas e termina num garfo. O óbvio 1.h8=D?? Bxg6+ 2.Ra1 Be7! leva à ameaça de 3...Bf6+, com um ataque mortal. As brancas não podem evitar essa possibilidade, jogando 3.Cf3, porque 3...Bf6+ 4.Ce5+ Re7 dá a melhor posição às pretas. Para alcançar o sucesso, as brancas têm de jogar o surpreendente **1.Cf4!!**. Esse lance, de aparência suicida arrasta o peão-g para longe da defesa da casa-h4 e fornece às brancas a possibilidade desta estranha cravada: **1...gxf4 2.h8=D Bg6+ 3.Ra1 Be7 4.Cf3 Bf6+ 5.Ce5+ Re7 6.Dxh4!!** (eis o objetivo de 1.Cf4: o sexto lance das brancas não é possível quando o peão preto está em g5) **6...Bxh4** (evitando 7.Dxf4 e a vitória fácil delas) **7.Cxg6+** seguido de **8.Cxh4**, e a vitória das brancas. Valor: 5 pontos. Você leva 1 ponto se viu que 1.h8=D é bom para as pretas; se você não localizou 1.Cf4, então sai deste teste sem mais nenhum crédito.

TESTE 132. À primeira vista, essa posição parece completamente desanimadora para as brancas, pois não podem evitar a coroação do peão-h2 preto, acompanhada de um xeque. No entanto, elas só têm um peão capaz de se movimentar e, por isso, jogam pelo mate afogado, com **l.h7+ Rh8 2.Bg7+ Rxh7** (agora não dispõem de mais nenhum lance de peões, mas

parece haver uma lista de lugares para onde seu Rei pode ir) **3.Ba1+!** (excelente - esse lance tira a casa-ai do Rei branco e simultaneamente priva o Bispo de qualquer lance) **3...Rg6 4.Txc6+ Rh5 5.Rb2!!** (eis o objetivo do jogo das brancas: quando as pretas promoverem o peão, o Rei branco ficará sem lances legais) **5...h1=D** (forçado, pois as brancas ameaçam barrar a promoção, com Tcl; agora, livram-se de sua última peça móvel) **6.Th6+! Rxh6** mate afogado. Valor: 5 pontos. Muito difícil. E, além disso, você ganha créditos apenas pela resposta inteira.

TESTE 133. As brancas podem forçar o xeque-mate, colocando o Rei preto numa posição de mate afogado, de modo que todo xeque será igual a um xeque-mate. A solução é esta: **1.Dg5+!! Bxg5 2.hxg5+ Rh5** (as pretas acham que estão seguras porque o peão cravado não deixa as brancas jogarem g4) **3.Th8!** (ameaçando 4.Txh7 xeque-mate) **3...Dxh8** (abandonando a cravada) **4.g4** xeque-mate. Valor: 3 pontos.

TESTE 134. O atraente **1...Txc3??** parece uma possibilidade vitoriosa, mas na verdade é um erro fatal e perdedor. As pretas notam que 2.Dxc3?? Db1 leva ao xeque-mate e 2.bxc3?? Dxc2 perde a Dama branca. Então, como esse primeiro lance pode ser ruim? A resposta está na primeira fileira das pretas: **2.Td8+ Bf8 3.Bf4!!** (que dá ao Rei branco um lugar para onde correr e também ameaça 4.Bh6, acompanhado de um xeque-mate rápido) **3...Da5** (depois de 3...Da1+ 4.Rh2 Txc2 5.Bh6, elas terão apenas mais alguns poucos lances antes de abandonar a partida. Valor: 3 pontos.

TESTE 135. As pretas esperam o defensivo 1.Be2, mas, em vez disso, as brancas quebram a cravada, saltando direto para o ataque: **1.Cxe5! Bxd1 2.Bb5+ c6** (depois de 2...Cd7 3.Bxd7+ Dxd7 4.Cxd7, e terminam com uma peça extra) **3.dxc6** (ameaçando xeques descobertos com 4.c7 ou 4.cxb7) **3...Db6** (para as pretas, também é inútil o 3...a6, que leva à vitória das brancas depois de 4.c7+ axb5 5.cxd8=D+ Txd8 6.Cxd1) **4.cxb7+ Dxb5 5.bxa8=D+**. As pretas abandonam a partida. Valor: 3 pontos.

TESTE 136. Uma combinação celebrada. O grande Rubinstein começa com o sacrifício de algumas peças para arrastar a Dama branca para longe da defesa do Bispo-e4: **1...Txc3!! 2.gxh4** (2.Bxc3?? leva a 2...Bxe4+, situação em que as pretas não podem recapturar em e4 por causa de ...Dxh2 xeque-mate) **2...Td2!!** (o segundo golpe) **3.Dxd2** (3.Bxc3 perde instantaneamente para 3...Bxe4+ 4.Dxe4 Txh2 xeque-mate; resultado similar ocorre com 3.Bxb7 Txe2 4.Bg2 Th3! 5.Bxh3 Txh2 xeque-mate e com 3.Dxg4 Bxe4+ 4.Tf3 Txf3 5.Dg2 Tf1+ 6.Txfl Bxg2 xeque-mate) **3...Bxe4+ 4.Dg2 Th3!**. As brancas abandonam a partida porque não conseguem se defender contra o xeque-mate em h2. Valor: 5 pontos. Se você chegou ao 1...Txc3 e ao 2...Td2, leva um ponto. Se, além disso, desenvolveu as conseqüências de todas as linhas, com exceção de 3.Dxd2, fica com 2 pontos. E se notou as artimanhas de Th3, pode marcar 4 pontos.

TESTE 137. As brancas iniciam uma combinação magnífica, com base na defesa fraca da Dama preta e da Torre preta em c8 e na vulnerabilidade do Rei preto. A Torre-c8 é atacada pela Torre-c1 branca e sofre um raio X da Dama branca. Eis o desenrolar da partida: **1.Txe7+!! Rf8!** (contra-atacando com uma ameaça de xeque-mate na primeira fileira - agora todas as peças brancas estão penduradas; pior seria 1...Dxe7 2.Txc8+ Txc8 3.Dxc8+, com uma vitória fácil; também é inútil a seqüência 1...Rxe7 2.Te1+ Rd6 3.Db4+ Rc7

4.Ce6+ Rb8 5.Df4 e uma vitória para as brancas) **2.Tf7+! Rg8** (2...Dxf7 continua impossível porque 3.Txc8+ ganha uma Torre) **3.Tg7+!** (a indestrutível Torre causa uma impressão engraçada: se o Rei das pretas capturar a Torre, as brancas capturam a Dama preta com um xeque) **3...Rh8 4.Txh7+!**. Nesse momento, Von Bardeleben compreendeu que tinha perdido e, enfurecido, deixou o salão do torneio. Como não voltou, perdeu o direito de continuar a partida. Então Steinitz mostrou aos espectadores como teria se desenrolado o final: **4...Rg8 5.Tg7+ Rh8** (5...Rf8 leva ao vitorioso 6.Ch7+ Rxg7 7.Dxd7+) **6.Dh4+ Rxg7 7.Dh7+ Rf8 8.Dh8+ Re7 9.Dg7+ Re8 10.Dg8+ Re7 11.Df7+ Rd8 12.Df8+ De8 13.Cf7+ Rd7 14.Dd6** xeque-mate. Valor: 5 pontos. Você leva 1 ponto por 1.Txe7; outro ponto por enxergar que 3...Rh8 é forçado e que 3...Rf8 possibilita o vitorioso 4.Cxh7+ Re8 5.Cxf6+; e um terceiro ponto pelo sacrifício da Torre com 6.Dh4+.

CHAVE PARA AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO NOS TESTES TÁTICOS

0 a 15 pontos	Serei honesto com você - esse resultado não é bom. Recomendo a releitura atenta deste livro.
16 a 21 pontos	Essa é uma nota sólida, respeitável. Você compreendeu bem as táticas básicas.
22 a 45 pontos	Parabéns! Você adquiriu mestria nas táticas básicas.
46 a 60 pontos	Você é um mestre tático.
61 a 90 pontos	Impressionante! O mestre médio respeita o seu jogo.
91 a 100 pontos	Taticamente você tem lugar ao lado de alguns dos melhores jogadores do mundo.
101 ou ais	Se jogarmos juntos, me avise. Tomarei o cuidado de manter o jogo simples e tedioso.

Glossário

Abandonar: situação em que um jogador compreende que vai perder e gentilmente desiste do jogo sem esperar pelo xeque-mate. Para isso, ele deve dizer simplesmente, "Eu abandono", ou tombar o Rei num gesto de impotência. Recomendo que os jogadores iniciantes nunca abandonem a partida, sempre joguem até o fim.

Aberto (Open): redução de jogo aberto ou de coluna aberta. Também se refere a um tipo de torneio aberto a todos os jogadores, independentemente de sua força. Embora, nesse tipo de competição, um jogador sempre tenha de jogar com adversários mais fortes e mais fracos, os prêmios em geral são estruturados de acordo com diferentes grupos, saindo vencedor o melhor de cada grupo. Esses torneios abertos são muito populares nos EUA. Veja também Coluna aberta e Jogo aberto.

Abertura: o início do jogo, que inclui aproximadamente os primeiros doze lances. Os objetivos básicos da abertura sao:

- desenvolver as peças o mais rápido possível
- controlar a maior parte possível do centro
- rocar logo e colocar o Rei em segurança enquanto as Torres são levadas para o centro, para colunas potencialmente abertas

Aberturas: seqüências específicas de lances que levam a objetivos definidos na abertura do jogo. De maneira geral, essas seqüências ganham o nome do jogador que as criou ou do local onde foram jogadas pela primeira vez. Algumas delas, tais como o Gambito do Rei e a Inglesa, foram analisadas em detalhes na literatura especializada.

Ala da Dama: a metade do tabuleiro composta das colunas a, b, c, e d. As peças da ala da Dama são a própria Dama, o Bispo ao lado dela, o Cavalo ao lado do Bispo e a Torre ao lado do Cavalo. Veja também Ala do Rei.

Ala do Rei: a metade do tabuleiro composta das colunas e, f, g e h. As peças do lado do Rei são o Rei, o Bispo ao seu lado, o Cavalo ao lado do Bispo e a Torre ao lado do Cavalo. Veja também Ala da Dama.

Análise: estudo pormenorizado de uma série de lances, a partir de uma posição específica. Em jogos de torneios, não se permite a movimentação das peças durante a análise, mas é possível fazer todos os cálculos mentalmente. Depois do jogo, os adversários costumam analisar a partida que acabaram de jogar; movimentam as peças continuamente, tentando descobrir quais teriam sido os melhores lances.

Anotação: comentários escritos a respeito de uma posição ou jogo. Os comentários podem ter a forma de uma narrativa, de notação algébrica ou de ambas.

Armadilha: modo dissimulado de levar o adversário a cometer um erro.

Ataque: produção de uma ação agressiva, numa área específica do tabuleiro, ou da ameaça de capturar uma peça ou peão.

Ataque descoberto: uma tocaia. Uma Dama, uma Torre ou um Bispo ficam a espera de uma oportunidade para atacar uma peça ou peão que passe pelo seu caminho.

Ataque duplo: ataque contra duas peças ou peões ao mesmo tempo.

Ativo: estilo caracterizado pela preferência por jogos agressivos ou táticos, em comparação com o estilo do adversário. Em outros contextos, uma posição ou um lance agressivos.

Bateria: Torres duplas numa coluna ou uma Dama e um Bispo numa diagonal.

Berserker: um estilo de jogo caracterizado por ataques furiosos com uma ou duas peças. Esse nome origina-se de guerreiros antigos escandinavos que se excitavam à luta num frenesi de guerra, e então atacavam os inimigos sem se preocupar com estratégia ou riscos.

Bispos de cores opostas: situação que ocorre quando cada jogador tem apenas um Bispo e eles estão em casas de cores diferentes. Nessa posição, nunca podem entrar em contato direto.

Bloqueio: ato de deter um peão inimigo colocando uma peça (idealmente, um Cavalo) à sua frente. Popularizado por Aaron Nimzovich.

Buraco: casa que não pode ser defendida por um peão. E local excelente para colocar uma peça, pois ali ela fica fora da perseguição de peões inimigos.

Cálculo de variações: planejamento de cadeias de lances sem movimentação física das peças

Centro: área do tabuleiro que corresponde ao retângulo formado por c3-c6-f6-f3. As casas e4, d4, e5 e d5 são a parte mais importante do centro. A coluna-e e a coluna-d são colunas centrais.

Cilada: tática que tenta levar o adversário a colocar uma peça em determinada casa.

Clássico: estilo de jogo que enfatiza a criação de um centro completo de peões. Os princípios clássicos tendem a ser bastante dogmáticos e inflexíveis. A filosofia

dos jogadores clássicos foi desafiada pelos chamados "hipermodernos". Veja também Hipermoderno.

Coluna: linha vertical de oito casas. Na notação algébrica, é designada como coluna-a, coluna-b, coluna-c e assim por diante. Veja também Coluna semi-aberta e Coluna aberta.

Coluna aberta: linha vertical de oito casas sem peões. As Torres alcançam seu potencial máximo quando ocupam fileiras ou colunas abertas.

Coluna semi-aberta: coluna que não contém nenhum peão de um jogador, mas contém um ou mais peões do outro jogador

Combinação: um sacrifício combinado com uma série forçada de lances. Explora as peculiaridades da posição na esperança de atingir um objetivo predeterminado.

Contagem de espaço: sistema numérico usado para determinar quem controla mais espaço. Destina-se um ponto a cada casa do lado de um jogador controlada por uma peça ou peão do adversário.

Contagem de pontos: sistema que estabelece valores numéricos para as peças:
Rei - de valor inestimável; Dama - 9 pontos; Torre - 5 pontos; Bispo - 3 pontos;
Cavalo - 3 pontos; e peão - 1 ponto.

Contrajogo: manobra em que o jogador que estava na defensiva toma a iniciativa e reage à pressão do adversário.

Controle: domínio completo de uma área do tabuleiro. Pode consistir no domínio de uma coluna ou de uma casa ou simplesmente no fato de ter a iniciativa.

Controle de tempo: definição de uma quantidade de tempo para que cada jogador realize um número específico de lances. Em competições internacionais, o normal éduas horas para 40 lances. Depois que os jogadores realizam seus 40 lances, cada um deles recebe uma quantidade adicional de tempo (em geral uma hora para 20 lances). Quando, no tempo definido, o jogador não consegue realizar todos os lances estipulados, perde o jogo por falta, independentemente da posição no tabuleiro.

Cravada: situação em que um jogador ataca uma peça que o adversário não pode mover sem perder uma outra peça de maior valor Quando a peça de maior valor é o Rei, essa tática é chamada de cravada absoluta; quando não é o Rei, temos a cravada relativa.

Defesa: lance ou série de lances destinados a impedir o êxito de um ataque. Também usado para nomear muitas aberturas iniciadas pelas pretas. Como exemplo, podemos citar a Defesa Francesa e a Defesa Caro-Kann.

Deflexão: tática que pretende afugentar da área crítica a principal peça de defesa do adversário, a fim de desmantelar a defesa.

Desenvolvimento: processo de movimentação de peças de suas posições iniciais para novas posições, a partir das quais é possível controlar um grande número de casas e adquirir maior mobilidade.

Elo rating: sistema de classificação de jogadores. Elaborado pelo prof. Arpad Elo (1903-1992), de Milwaukee, e adotado pela FIDE em 1970. Um iniciante pode

ter em média uma pontuação de 900; um jogador de clube médio, 1.600; um campeão estadual, 2.300; e um campeão mundial, 2.800.

Empate: jogo empatado. Pode resultar da impossibilidade de um dos adversários de mover o Rei, da tripla repetiçáo de uma posição ou de um acordo entre os jogadores. Veja também Mate afogado e Tripla repetição de uma posição.

En passant: termo francês que significa de passagem. Quando um peão avança duas casas (o que pode ser feito apenas em seu primeiro lance) e passa por um peão inimigo na quinta casa da coluna adjacente, esse último pode capturá-lo como se ele tivesse avançado apenas uma casa. A captura é opcional e tem de ser feita nessa oportunidade. Caso contrário, perde-se o direito de capturar esse peão sob essas circunstâncias.

Erro fatal: um lance terrível, que resulta na perda de material ou envolve decisivas concessões posicionais ou táticas.

Espaço: território controlado por cada jogador.

Especulativo: feito sem o devido cálculo das conseqüências. As vezes não é possível avaliar por completo as conseqüências de um lance, e o jogador tem de confiar na intuição, a partir da qual pode surgir um plano especulativo.

Espeto: ameaça contra uma peça valiosa que força essa peça a se mover, permitindo a captura de uma peça de menor valor

Estar pendurado: estar desprotegido e sujeito à captura.

Estilo: modo de jogar xadrez que reflete a personalidade e as preferências do jogador Os tipos de lances em geral expressam a personalidade de quem os escolheu. Num jogo entre enxadristas de estilos opostos (por exemplo, um atacante vs. um posicional calmo), o vencedor é aquele que consegue impor o próprio estilo.

Estratégia: o raciocínio que leva a um lance, plano ou idéia.

Estrutura de peões: também conhecida como esqueleto de peões. Todos os aspectos do arranjo dos peoes.

Estudo: posições ou trabalhos teóricos que esclarecem esquemas táticos inusitados.

FIDE: sigla de Fédération Internationale des Échecs (Federação Internacional de Xadrez).

Fileira: linha horizontal de oito casas. Na notação algébrica, registram-se as fileiras de 1 a 8.

Final: a terceira e última fase de um jogo de xadrez. Começa quando restam poucas peças no tabuleiro. O sinal mais claro do início do final da partida consiste na troca de Damas.

Flanco: As colunas a, b e c do lado da Dama e as colunas f, g e h do lado do Rei.

Força: material. A vantagem em força surge quando um jogador tem mais material do que o adversário ou quando supera o oponente numa determinada área do tabuleiro.

Forçado: lance ou série de lances que obrigatoriamente têm de ser feitos para evitar um desastre.

Fraqueza: peão ou casa prontamente atacável e, portanto, difícil de ser defendido.

Gambito: sacrifício voluntário de pelo menos um peão na abertura, com o objetivo de obter alguma vantagem compensadora (geralmente tempo, que permite desenvolvimento).

Garfo: manobra tática em que uma peça, ou peão, ataca duas peças ou peões inimigos ao mesmo tempo.

Garfo real: garfo que ataca o Rei e a Dama.

Grande combinação: combinação que envolve muitos lances e se caracteriza por muitos tipos de táticas.

Grande Mestre: título vitalício concedido pela FIDE a jogadores que cumprem uma série de requisitos, entre os quais está a obtenção de uma alta classificação no Elo rating. É o título máximo do xadrez (excetuado o de campeão mundial). Em seguida, na escala descendente dos títulos, estão o Mestre Internacional e o Mestre da FIDE, que e o mais baixo nb nível internacional. Veja também Elo rating e Mestre.

Hipermoderno: estilo de xadrez defendido pela escola de pensamento que surgiu em resposta às teorias clássicas. Seus partidários insistem em que colocar um peão no centro, na abertura, faz dele um alvo. Os heróis desse lance foram Richard Réti e Aaron Nimzovich, que defendiam a idéia de controlar o centro a partir dos flancos. Assim como acontece com os clássicos, as idéias dos hipermodernos podem ser levadas a extremos. Atualmente, essas duas escolas são consideradas corretas. Para enfrentar qualquer situação com êxito, é preciso absorver essas duas filosofias. Veja também Clássico.

Igualdade: situação em que nenhum dos dois lados tem vantagem ou em que as vantagens estão equilibradas.

Iniciativa: situação em que o jogador pode fazer ameaças às quais o adversário tem de reagir. Costuma-se dizer ter a iniciativa.

Interposição: colocar uma peça ou um peão entre a peça inimiga que está atacando e a peça atacada.

Intuição: ato de encontrar o lance ou estratégia corretos mais pelo "sentir" do que pelo cálculo.

Jogo aberto: posição caracterizada por muitas colunas, fileiras e diagonais abertas e poucos peões reunidos no centro. Nesse tipo de posição, a liderança no desenvolvimento torna-se muito importante.

Jogo fechado: posição obstruída por cadeias de peões. Essa posição tende a favorecer Cavalos em detrimento de Bispos, pois os peões bloqueiam as diagonais.

Lance discreto: lance despretensioso, que não é captura, nem xeque, nem ameaça direta. Em geral ocorre no final de uma manobra ou de uma combinação em que o objetivo está claro.

Luft: termo alemão para ar. No xadrez, significa dar espaço para o Rei respirar. Descreve o lance de um peão à frente do Rei da mesma cor para evitar possibilidades de Mate na Primeira Fileira.

Mate: redução de xeque-mate.

Mate afogado: ocorre quando um jogador se encontra tão encurralado que qualquer lance legal que faça exporá seu Rei à captura imediata. O mate afogado resulta em empate

Material: todas as peças e peões. A vantagem material acontece quando, no tabuleiro, um jogador tem mais peças ou peças de maior valor do que o adversário. Veja também Contagem de pontos.

Meio-jogo: a fase entre a abertura e o final.

Mestre: nos EUA, um jogador com pontuação de 2.200 ou mais. Esse título não é vitalício; quando a pontuação cai, o enxadrista perde o título. Veja também Grande Mestre.

Mobilidade: liberdade de lance das peças.

Notação algébrica: ao longo dos anos foram elaborados muitos modos de registrar os lances do xadrez. Embora sejam muitos os modos de registro, a notação algébrica tornou-se o padrão internacional.

Essencialmente, cada casa (quadrado) do tabuleiro de xadrez recebe uma letra e um número. Às colunas são atribuídas as letras a, b, c, d, e, f, g e h, da esquerda para a direita, a partir da perspectiva das brancas. Às fileiras são atribuídos os números 1., 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8 de baixo para cima, a partir da mesma perspectiva. Portanto, o quadrado do canto esquerdo da parte de baixo é a casa-ai; o quadrado do canto direito da parte de cima é a casa-h8.

A notação algébrica permite a identificação da movimentação da peça e de seu destino final. Quando o jogador move uma Torre de ai para a8, por exemplo, escreve-se Ta8. Nos lances dos peões escreve-se apenas o destino final, por exemplo, e4. O roque da ala do Rei é registrado como 0-0; da ala da Dama, como 0-0-0.

Ocupar: estar localizado em determinado ponto do tabuleiro. Diz-se que uma Torre ou uma Dama que controlam uma fileira ou coluna ocupam essa fileira ou coluna. Diz-se que uma peça ocupa a casa onde está localizada.

Par de Bispos: dois Bispos vs. um Bispo e um Cavalo ou dois Cavalos. Dois Bispos trabalham muito bem juntos porque podem controlar diagonais tanto brancas quanto pretas. Veja também Bispos de cores opostas.

Peão passado: o peão cujo avanço para a oitava fileira não pode ser evitado por um peão inimigo e cuja promoção a peça é, portanto, uma séria ameaça. Veja também Promoção e Subpromoção.

Peão passado protegido: um peão passado que se encontra sob a proteção de outro peão. Veja também Peão passado.

Peça sobrecarregada: peça que, sozinha, deve defender muitas outras peças. Peças maiores: Damas e Torres. Também são chamadas de peças pesadas.

Peças menores: os Bispos e os Cavalos.

Peões duplos: dois peões de mesma cor alinhados numa coluna. Essa situação só é possível em resultado de uma captura.

Peões passados conectados: dois ou mais peões passados, da mesma cor, em colunas adjacentes. Veja também Peão passado.

Pequena combinação: combinação que envolve apenas alguns poucos lances.

Perseguição perpétua: semelhante ao xeque perpétuo, com exceção de que a peça ameaçada não é o Rei, mas um Bispo, Cavalo, Torre ou Dama.

Pig: no inglês, gíria usada para indicar a Torre. Torres duplas na sétima fileira em geral são chamadas de pigs na sétima. Essa gíria não foi adotada no português.

Plano: objetivo de curto ou longo prazo, em que o jogador baseia os lances.
Posição crítica: lance importante de um jogo, quando a vitória ou derrota está por um fio.

Posicional: lance ou estilo de jogo baseado em considerações de longo alcance. A lenta acumulação de pequenas vantagens, por exemplo, é considerada como posicional.

Pressão do tempo: um dos momentos mais emocionantes de um jogo de xadrez. Quando um ou ambos jogadores já usaram quase todo o tempo e ainda não realizaram a quantidade obrigatória de lances (40 ou 45), começam a movimentar as peças com rapidez impressionante, às vezes até batendo-as com força, num pânico frenético. Nessa fase costumam acontecer erros fatais. Alguns jogadores, que entram no período de pressão do tempo em quase todos os jogos, são chamados de viciados na pressão do tempo.

Princípios gerais: regras fundamentais do xadrez, elaboradas a fim de permitir que jogadores inexperientes reajam logicamente a diferentes posições. Também são usados por grandes mestres, e com mais freqüência do que se imagina!

Promoção: quando alcança a oitava casa, o peão pode ser promovido a Bispo, Cavalo, Torre ou (mais comumente) a Dama da mesma cor. Veja também Subpromoção.

Qualidade: ganhar qualidade significa ganhar uma Torre (cinco pontos) em troca de um Bispo ou Cavalo (três pontos).

Rating: classificação numérica que mede a força relativa de um jogador. Quanto maior o número, mais forte é o jogador Veja também Elo rating.

Restrição: falta de mobilidade geralmente resultante de uma desvantagem de espaço.

Romântica: a Era Romântica (ou Viril) do xadrez compreende o período do começo a meados do século XIX, quando o sacrifício e o ataque eram considerados os dois principais modos de jogo. Diante da oferta de um sacrifício, recusar a

captura era considerado um espetáculo vergonhoso de covardia. Atualmente, jogadores inclinados a ataques audaciosos e sacrifícios, que em geral deixam a prudência de lado, são chamados de românticos.

Roque: o ato de mover um Rei e uma Torre simultaneamente. Esse é o único lance em que um jogador pode usar duas peças. Assim é possível mover o Rei do centro (ponto principal da ação na abertura) para a lateral, onde ele pode ser protegido pelos peões. Adicionalmente, o roque desenvolve uma Torre.
Quando rocam na ala do Rei, as brancas movem o Rei de ei para gi e a Torre de hi para fi; as pretas movem o Rei de e8 para g8 e a Torre de h8 para f8. Quando rocam na ala da Dama, as brancas movem seu Rei de ei para cl e a Torre de ai para di; as pretas môvem o Rei de e8 para c8 e a Torre de a8 para d8.

Ruptura: denota uma penetração na posição inimiga.

Sacrifício: oferta voluntária de material a ser compensada por espaço, tempo, estrutura de peões ou, mesmo, força. (O sacrifício pode levar a uma vantagem de força em determinada parte do tabuleiro.) Ao contrário da combinação, o sacrifício nem sempre é uma mercadoria de valor calculável e com freqüência envolve uma dose de incerteza.

Sacrifício de desobstrução: lance que sacrifica uma peça obstrutiva. O objetivo é abrir caminho para um lance mais forte.

Simplificação: troca de peças para acalmar a posição, eliminar o potencial de ataque do adversário ou clarificar a situação.

Sobreextensão: situação em que um jogador ganha espaço com muita rapidez. Ao acelerar a movimentação dos peões para a frente e tentar controlar vasto território, o jogador pode deixar o próprio campo ou os próprios peões enfraquecidos. Diz-se então que ele sobreestendeu sua posição.

Subpromoção: promoção de um peão a uma outra peça que não seja a Dama.

Táticas: manobras que aproveitam oportunidades imediatas. Uma posição com muitas armadilhas e combinações é considerada tática por excelência.

Tempo: (i) sentido usual da palavra ("As pedras não têm tempo de barrar todas as ameaças das brancas"). (2) Como o medido num relógio de xadrez ("Tempo para pensar"). Ver Controle de tempo. (3) Medida de desenvolvimento: Quando uma peça pode alcançar certa casa num único lance, mas gasta dois lances para fazê-lo, diz-se que ela perdeu tempo. Por exemplo, depois de i.e4 eS 2.d4 exd4
3. Dxd4 Cc6, as pretas ganham e as brancas perdem tempo, pois a Dama branca é atacada e as brancas têm de movê-la uma segunda vez para garantir sua segurança.

Teoria: posições (abertura, meio-jogo e final) bem conhecidas e documentadas em livros.

Transposição: ato de alcançar uma posição de abertura idêntica por uma ordem diferente de lances. A Defesa Francesa, por exemplo, normalmente é alcançada por 1.e4 e6 2.d4 d5, mas 1.d4 e6 2.e4 d5 transpõe para a mesma posição.

Tripla repetição de uma posição: situação em que os jogadores movem as peças para frente e para trás, repetindo uma mesma posição. Geralmente acontece quando um jogador, com menor quantidade de material e diante de uma derrota iminente, faz um sacrifício por um xeque perpétuo (Veja Xeque perpétuo). A tripla repetição de posição resulta num empate.

Troca: captura mútua de peças geralmente de igual valor.

Vantagem: superioridade de posição, em geral baseada na força, tempo, espaço ou estrutura de peões.

Variante: certa linha de análise em qualquer fase do jogo. Pode ser uma linha de jogo diferente daquelas usadas normalmente. O termo variante em geral é aplicado para linhas de abertura, tal como a variante Wilkes-Barre (que leva o nome de uma cidade da Pensilvânia) de defesa dos dois Cavalos. As variantes também são objeto de profundas análises; livros inteiros têm sido escritos sobre variantes famosas.

Variante pré-preparada: no xadrez profissional, é prática comum a análise de aberturas apresentadas em livros na esperança de encontrar um novo plano ou lance. Ao fazer uma descoberta desse tipo, o jogador reserva essa variante para usar contra um adversário especial.

Xeque descoberto: um ataque descoberto que envolve o xeque ao Rei adversário.

Xeque duplo: um ataque descoberto, que, com duas peças, coloca o Rei em xeque. O Rei é obrigado a mover-se e o exército inimigo fica paralisado no mínimo por um lance.

Xeque-mate: ataque indefensável contra o Rei inimigo. Ao dar o xeque-mate no Rei do oponente, o jogador ganha a partida.

Xeque-mate abafado: situação em que o Rei está completamente cercado de suas próprias peças ou se encontra na extremidade do tabuleiro e recebe um xeque irrefutável. Diz-se então que o Rei é vítima de um xeque-mate facilitado.

Xeque perpétuo: situação em que um jogador dá xeque ao adversário forçando uma resposta que é seguida de outro xeque, que, por sua vez, força uma nova resposta que é seguida por um novo xeque que repete a posição inicial. Como um jogo desse tipo pode continuar indefinidamente, depois que a posição se repete, declara-se o empate. Veja também Tripla repetição de uma posição.

Zugzwang: termo alemão que significa obrigação de jogar. Refere-se a uma situação em que o jogador preferiria ficar quieto, pois qualquer lance pode deteriorar sua posição, mas é obrigado a agir porque não jogar seria ilegal.

Zwischenzug: termo alemão que significa lance intermediário. Um lance surpreendente que, quando inserido numa seqüência aparentemente lógica (por exemplo, um xeque que interrompe uma série de trocas), muda o seu resultado.